SYNTAX ERROR

N.º 2 • 325 PTS.

ENGANCHATE A LA MOVIDA INFORMATICA

TODOS LOS JUEGOS PARA TODOS LOS ORDENADORES

¡A PARTIR DE ESTE NUMERO!

¡¡LA INFORMACION MUSICAL MAS ACTUAL!!

DRO regala un juego a los 200 primeros suscriptores

INFORMATICA:

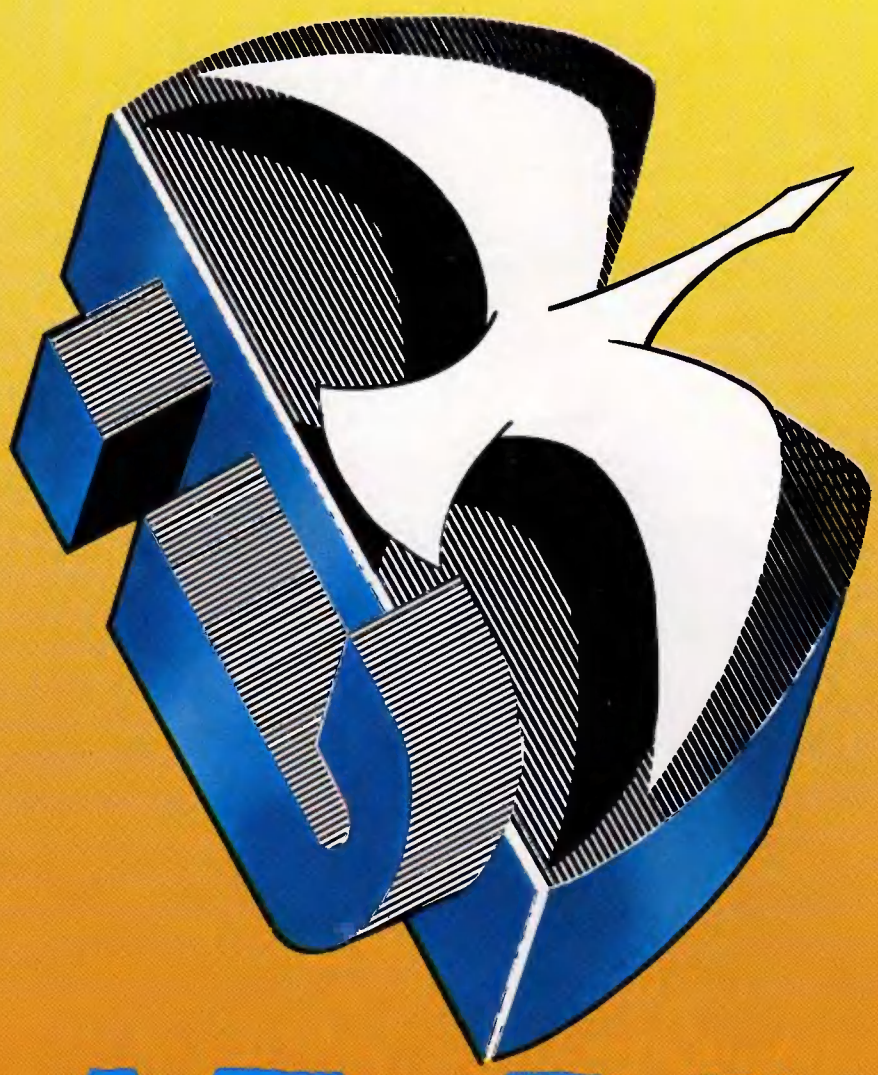
CAPITAN SEVILLA:
Una aventura en Andalucía

CONSOLA NINTENDO:
Sus juegos, mapas y trucos

ESPECIAL MSX2

MAPAS Y CARGADORES:
Beyond y Vixen

INFORMACION MUSICAL:
Entrevista DUNCAN DHU
Los super conciertos del verano
Discos y Noticias



iBSA

Software

Detrás de esto hay mucho más ...

ESTE MES:

ACTUALIDAD - CHIP NEWS . . . 5

JUEGOS

CAPITAN SEVILLA	8	TURBO GIRL	20
BLACK BEAR	9	MIKE TYSON'S	24
UAXOL	10	BUBBLE GHOST	26
ATROG	12	PHARAON	26
ATF	13	FORTERESSE	27
BOBSLEIGH	13	MANHATTAN DEALERS	28
GALLETRON	13	BARBARIAN	29
DON QUIJOTE	14	¡AAARGH!	30
MID GAMES	16	SIDEWINDER	31
SQUASH	18	PLAY HOUSE	32
FRUIT/MACHINE	19	BEYOND ICE PALACE	36
OUT RUN	19	NEBULUS	37
SILENT SHADOW	19	VIXEN	37
		IMPACT	38

ESPECIAL MSX 2 42

SOFTWARE:

LA PANTALLA DEL AMSTRAD 48

UTILIDADES:

ULTRA SOUND 50

HARDWARE:

ATARI VUELVE A NACER 51

CARGADORES: 53

CHIP POP 56

TUS PAGINAS:

CORREVEIDILE 64

CHIP SHOP 65

LA BIBLIOTECA: 66

DIRECTOR:
Luis Sanguino
DISEÑO Y MAQUETACION:
Marta Cubas
COORDINADOR DE AMSTRAD:
Enrique S. Hilara
COORDINADOR DE SPECTRUM:
Luis Jorge García
COORDINADOR MSX Y ATARI:
Francisco J. Paz
COORDINADOR DE PC:
Jaime Cifuentes
Antonio Pérez
(COMMODORE)
COORDINADOR DE AMIGA:
José Joaquín Losas
REDACTOR MUSICAL:
Joaquín Luqui
COLABORADORES:
Andrés M. García
A. Gustavo Chico
Diana Casado
Emilio Martínez
Pilar Venegas
ILUSTRACIONES:
Fco. Javier González
Miguel A. Borreguero
SECRETARIA DE REDACCION:
Lidia Casaña
PUBLICIDAD:
Barcelona:
PRESS MEDIA
Lincoln, 11 - 3.º - 2.ª
08006 BARCELONA
Telf. (93) 238 06 03
Madrid:
GRUPO J
Huesca, 27 - 1.º A
28020 MADRID
Telf. 270 47 02
PROMOCION DE VENTAS
Tels. 571 54 67 - 571 55 81
FOTOCOMPOSICION
M & L
Gral. Pintos, 51
Telf. 733 96 08
FOTOMECANICA:
NEOCOLOR
Verja, 25
Telf. 460 12 50
IMPRIME:
M.I.S.A.
DISTRIBUYE:
MIDESA
Ctra. de Irún, Km. 13,350
28049 MADRID
EDITA:
G2A
Rosario Pino, 6 - 11 C
28020 MADRID
Tels. 571 54 67 - 571 55 81
REDACCION, DISEÑO Y MAQUETACION:

Tomás López, 3
28009 MADRID
Telf. 401 77 54

EDITORIAL

Los primeros sondeos efectuados sobre la aceptación del número uno de SYNTAX ERROR, arrojan unas cifras sumamente alentadoras, podemos afirmar con toda rotundidad, que hemos abierto brecha dentro del mundo de las publicaciones juveniles, sin embargo no nos vamos a detener aquí. Nuestro propósito es hacer de SYNTAX ERROR la «revista de la juventud» en el más amplio contexto posible.

Creemos que nuestros lectores son un público dinámico e inquieto al que le interesan un conjunto de temas concretos, que una revista que se llame así misma juvenil tiene la obligación de reflejar.

La tarea de incluir nuevas secciones no es sencilla, si se quiere, claro está, que éstas tengan una calidad informativa importante. Por lo tanto, en este segundo número de SYNTAX ERROR, sólo incluimos una nueva sección, la musical, para lo cual hemos contactado con la casi totalidad de las casas discográficas españolas que nos han prestado de inmediato, su total colaboración.

Las páginas de información musical estarán a cargo de uno de los más acreditados profesionales en la materia: Joaquín Luqui.

En próximos números, cuando estemos en condiciones de ofrecer una buena información sobre otros temas, iremos creando nuevas secciones que creamos de interés para todos vosotros, deportes, vídeo, etc.

La redacción de SYNTAX ERROR os agradece vuestra calurosa acogida y os desea unas vacaciones divertidas.

¡Hasta el próximo número!

LUIS SANGUINO

ENSEÑANZA ASISTIDA POR ORDENADOR

COSPA empresa española dedica al control de las calificaciones escolares, ha decidido lanzarse al mundo de la informática, publicando una serie de programas educativos, clasificados en dos bloques:

- **E. A. O.** (Enseñanza Asistida por Ordenador). Estos cursos se presentan en estuches indivisibles en su venta, de siete u ocho diskettes al precio de 7.989 pts. Cada diskette contiene un tema, actualmente sólo se encuentran en 5 1/4 y próximamente saldrán en 3 1/2. El estuche contiene hasta la 4 evaluación de octavo de EGB. Los temas de que trata cada estuche son: matemáticas, lengua, historia, biología y química.
- **TECNICAS DE ESTUDIO.** Muchos estudiantes no saben cómo sacar el máximo provecho con menor cansancio. COSPA también ha sacado a la venta un estuche con 9 diskettes (8 temas), al precio de 7.989 pts. En él se explica la forma en que hay que realizar los estudios, horas, tiempo que hay que dedicar, etc. Estas técnicas están diseñadas para alumnos de 6º de EGB hasta COU, pasando por FP 1º grado y FP 2º grado. Solamente se encuentran en 5 1/4, pero en breve se comercializará en 3 1/2.

También contiene estuches en donde se trata el tema de la ortografía, tiene 7 diskettes al precio de 7.989.

Todos los cursos se pueden usar en ordenadores IBM o compatibles con un mínimo de memoria de 256K y una tarjeta gráfica color CGA o EGA.

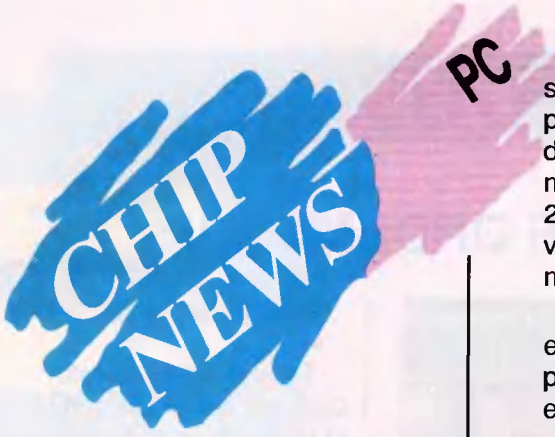
CLAVES DE INTERPRETACION DE LOS CUADROS DE PUNTUACION DE LOS JUEGOS.

En las próximas páginas de juegos, os vais a encontrar con unos recuadros en donde figura la puntuación que cada programador ha otorgado a los diferentes juegos. Están valoradas del 1 al 10, en los siguientes conceptos:

O: Originalidad
P: Presentación
D: Dificultad
M: Movimientos
S: Sonido
A: Adicción
G: Gráficos

También veréis unos recuadros de colores, que os indicarán a qué sistema corresponde esa puntuación, ya que muchas veces un juego está disponible en varias versiones.

La foto que también aparece en el recuadro, es de cada uno de los comentaristas del programa, que con ella os dan su opinión general sobre el juego que os ofrecen. Así, los programas serán: buenos, buenísimos, regulares, malos y pésimos.



IBM, CADA DIA MAS

IBM España, amplía su familia, Personal System/2 con cuatro modelos de sobremesa y uno de pedestal. Son el PS/2 Modelo 70, disponible en tres configuraciones, el PS/2 Modelo 50 Z y una nueva versión del PS/2 Modelo 80, el 311.

El nuevo PS/2, 70 386, es el sistema más rápido presentado por IBM hasta el momento. Una de sus versiones combina un microprocesador Intel 80386 con 25 MHz con memoria de alta velocidad y memoria caché (almacenamiento temporal).

El PS/2 50 Z, funciona a un estado de espera cero, para proporcionar un rendimiento superior en un 25 por ciento al del Modelo 50 actual. Incorpora una memoria más rápida y una mayor capacidad de almacenamiento.

PS/2 MODELO 50 Z CON MONITOR COLOR IBM 8513

El PS/2 80-311, contiene un microprocesador Intel 80386 de 20 MHz y una unidad de disco fijo de 314 Mb que permiten satisfacer las necesidades de entornos multiárea y otras aplicaciones.

Los Modelos 50 Z y 70 - 386, presentan una memoria de alta velocidad y la arquitectura Micro Channel de IBM, lo que mejora la integridad de los datos y gestiona más eficazmente las aplicaciones ejecutadas con simultaneidad.

Otra de las innovaciones, es la tarjeta de Coprocesador /2 de Interfaz X.25 IBM y el programa de soporte X.25. Esta tarjeta permite la unión de los modelos del PS/2 que hasta ahora no tenían interfaz (del Modelo 50 en adelante) a una Red Conmutada de paquete de Datos; la conexión

"Chi

"Sábado Chip", de 17,30 a 19 h.

LEITMOTIV

sincrona a la red está soportada por un interfaz que puede ser configurado como X.21 o X.21 Bis, según que opción de cable se utilice.

Junto a los nuevos modelos presentados, IBM lanza al mercado el IBM Page Scanner y los programas asociados IBM TextReader Versión 1.0. e IBM Imag
Edit Versión 2.0. que permiten explorar varios tipos de documentos impresos de distintos tamaños y resultan especialmente indicados para imágenes de documentos encuadernados, fotografías o páginas de gran tamaño.

PS/2 MODELO 70 - 386

ERBE FICHA A "BUITRE"

El próximo 5 de septiembre, todos nosotros podremos disfrutar del último invento de Erbe. La compañía ha fichado a EMILIO BUTRAGUEÑO para promocionar un video-juego, que desarrollado por TOPO, llevará el título de: Emilio Butragueño ¡¡Fútbol!!.

Basado en el popularísimo juego de las máquinas recreativas, en el que la perspectiva es a vista de pájaro, estará disponible en Spectrum (cinta y disco), Amstrad (cinta y disco), Commodore, MSX, Atari ST, Amiga y PC Compatible.

Con ésto, ERBE pretende aumentar el interés general por el mercado de los juegos de ordenador, debido a la enorme popularidad del "Buitre".

p Parade"

Si quieres saberlo todo sobre la informática y los ordenadores no te pierdas los sábados, de 17,30 a 19 h., el programa "Sábado Chip". Dirigido por Antonio Rua, "El Rey del Chip", y presentado por José Luis Ariaza. Que no se te olvide. Es el "Chip Parade".

De persona a persona

Capitan Sevilla

DINAMIC SOFTWARE.
DRO. SOFT.
CINTA 875 PTS.

M.S.X. SPECTRUM AMSTRAD

"EXISTE UN TERRIBLE CIENTIFICO LOCO, AL QUE NO LE GUSTA NADA COMO VAN LAS COSAS EN ESTE PLANETA Y HA DECIDIDO CAMBIARLO TODO SIN CONSULTAR CON NADIE. EL CAPITAN SEVILLA QUE DETESTA QUE NO LE CONSULTEN, VA A PARARLE LOS PIES. PUEDE HACERLO PERO... NECESITA UNA MORCILLA PARA CONSEGUIR SUS PODERES. BUSCALA."

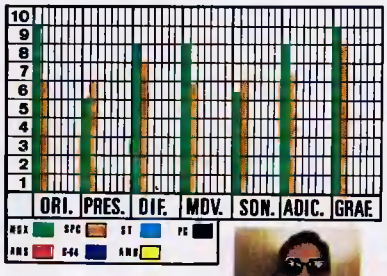
Mariano López es el protagonista de este programa, ¿pero qué pinta un transportista en esta historia?, bueno tal vez a simple vista nada, pero resulta que sufre los efectos de una explosión nuclear. Al volver en sí ingiere una morcilla infectada por la radiación y es aquí cuando comienza la historia...

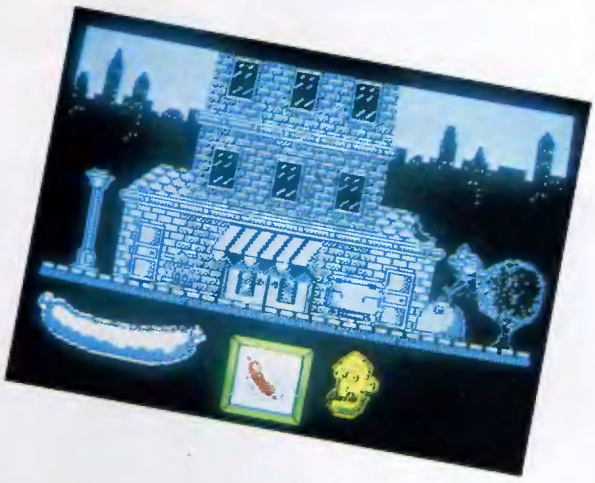
Después de un rato, Mariano siente algo en su cuerpo, se mira y descubre algo verdaderamente sorprendente, sus músculos crecen, su estatura aumenta, su vulgar rostro se convierte en el de un apuesto super-héroe dispuesto a combatir al malvado profesor Torrebruno (de que me suena a mí este nombre).

Como viene siendo habitual en Dinamic este programa está provisto de un FX especial, o lo que es lo mismo, de una doble carga, con más gráficos, más adicción y más problemas...

En la primera carga del juego llevaremos a nuestro héroe a través de una ciudad con edificios, parques, bueno con todo lo que tiene una ciudad, sin embargo y como podrás comprender, no te van a dejar a sol ni a sombra, deberás tener cuidado con una serie de personajes que intentarán aguarte la fiesta en todo momento:

- Curro: es un obrero con malas pulgas, en cuanto te vea aparecer irá hacia tí, evita en todo momento el contacto con él.





- Sebas, Manolito y Joselito: son tres amigos y su objetivo es de hacerte pasar un mal rato, son cosas de niños.

- Camarero: es el personaje encargado de llevarte una morcilla, pero ten cuidado fue afectado por la radiación y su objetivo es el de destruirte.

- Long Pretty Willoby: extranjero contratado por el profesor Torrebruno (que mal suena ese nombre) para destruirte.

- Fatty: es el compañero de Long Pretty y su objetivo es el mismo que el de su acompañante.

- Dumbo: personaje famoso y querido por los niños, sin embargo aquí desarrollará otra faceta menos agradable, el elefantito irá a por todas y cuando digo a por todas es a por todas, incluido tú.

- Robotroide: robotijo que no hace más que perseguirte por todas partes, más que otra cosa parece tu hermano pequeño, pero en este caso puede producirte la muerte.

- Hamburgesa: tan sólo te aconsejamo que la destruyas sin más contemplaciones.

- Dustbin (quitadle la B y a ver a que os suena). Personaje que no se ha duchado en toda su vida, al decir eso supongo que sabreís cual es su arma, exactamente el olor que despide.

- Mary Groupy: es la que faltaba, la fan del Capitán Sevilla, sin embargo al contrario de lo que es un fan no lleva buenas intenciones, por lo tanto os aconsejamos precaución con ella, pero a las mujeres no se las pega.

Trás una primera parte bastante agitada, nos dan la clave de acceso a la segunda parte, en ella discurriremos por un planeta llamado Congrio, tu misión en esta fase será de desconectar el cañón de plasma. En este caso tus enemigos serán los siguientes:

- Brontosaurio: surge por medio de magia (bueno lo de magia es por decir algo), si no eres capaz de destruirle en la pantalla él acabará contigo, seguro.

- Highsscooter: es otro robotijo, encargado de la seguridad en todos los accesos.

- Vibro cañón: tiene las terroríficas bombas de plasma que tanto temes, será uno de los más peligrosos enemigos.

- Manibot TX-4: sistema de manicura computerizado (cada cosa se inventan que no se lo creen ni ellos).

Bueno, la forma de convertirte en Super Capitán Sevilla la verás al robarle al camarero la morcilla de la bandeja, también te aconsejamos que no pares de dar puñetazos a diestro y siniestro.

A la vez tendrás otros super-poderes: supersoplido, superdisparo, superdefensa, vuelo sin motor, supersalto, superfuerza...

Podemos decir que este nuevo programa de Dinamic con un poco de suerte, puede alcanzar la fama que tuvieron otros de sus programas. En definitiva es un juego muy bien desarrollado, pero con un guión un tanto absurdo, pero bueno tiene que haber de todo en este mundo.

Aquí tienes dos cargadores para la versión de Spectrum. Tecléalos y podrás conseguir vidas infinitas. Para la segunda parte necesitas un código, si tecleas su correspondiente cargador no hará falta.

POKES SPECTRUM

40204,0 Vidas infinitas.
40098,0 Morcilla infinita.
52455,0 Más morcillas.

The ripper.

FICHA TECNICA SPECTRUM

El Capitan Morcilla, es un perdón, Sevilla, es un juego divertido, sobretodo la transformación de Mariano a un gran héroe de la civilización española. El Capitán Sevilla, para la versión de Spectrum es perfecta, el único detalle que falta es que la música sólo se puede oir en la presentación del juego.

Los gráficos son muy variados, es difícil ver pantallas que se parezcan. Lo único que les faltan es un poquito de color.

El juego es FX doble carga, aunque para mí las dos partes se parecen.

CARGADORES SPECTRUM

```
10 REM   CAPITAN SEVILLA
           SPECTRUM
          THE RIPPER
20 CLEAR 24191: LOAD ""CODE 16384
30 LOAD ""CODE: POKE 49756,174
40 POKE 40204,0
50 RANDOMIZE USR 23296
```

```
10 REM    CAPITAN SEVILLA 2
            SPECTRUM
           THE RIPPER
20 CLEAR 24191: LOAD ""CODE 16384
30 LOAD ""CODE: POKE 40204,0
40 CLEAR 65535: RANDOMIZE USR 24960
```

```
10 REM   CARGADOR DE CAPITAN SEVILLA
20 REM           POR
30 REM
40 REM     FRANCISCO PAZ R.
50 REM
60 REM
70 COLOR 15,1,1:SCREEN2:DEFUSR=&H41:A=
USR(0):DEFUSR2=&H44:OPEN"grp:"AS#1:X=7
2:Y=40:FORL=0TO12:READA
80 PRESET(X,Y),1:PRINT#1,CHR$(A);:PRES
ET(X+1,Y),1:PRINT#1,CHR$(A);:PRESET(X+
2,Y),1:PRINT#1,CHR$(A);:X=X+8:NEXT
90 DATA 70,82,65,78,67,73,83,67,79,32,
80,65,90
100 S=34:A$="(@) SYNTAX ERROR 1988.":F
ORL=1TO3:PRESET(S+L,144),1:PRINT#1,A$:
NEXT
110 FORL%=166TO182:VPOKE8192+L%*8+0,12
9:VPOKE8192+L%*8+1,129:VPOKE8192+L%*8+
2,161:VPOKE8192+L%*8+3,161:FORP=4 TO 7
:VPOKE8192+L%*8+P,129
120 NEXTP:NEXTL%
130 FORL%=580TO602:VPOKE8192+L%*8+0,19
3:VPOKE8192+L%*8+1,193:VPOKE8192+L%*8+
2,161:VPOKE8192+L%*8+3,161:VPOKE8192+L
%*8+4,161:FORP=5 TO 7:VPOKE8192+L%*8+P
,193
140 NEXTP:NEXTL%:A=USR2(0)
150 CLEAR200,34815!:SCREEN2:BLOAD"CAS:
,R:BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":BLOAD"CAS
:",R:BLOAD"CAS:"
160 POKE45676!,&HC9

161 POKE46754!,201
162 POKE56453!,0:POKE56454!,0:POKE5645
5!,201
170 A=PEEK(&HFCBF)+256*PEEK(&HFCC0)
180 DEFUSR=A:A=USR(0)
```

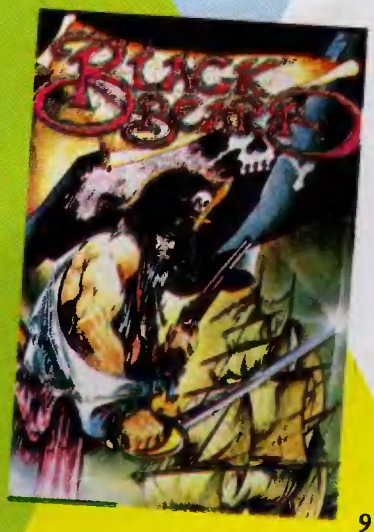
BLACK BEAR

Amstrad Spectrum Msx

ERBE
TOPO
CINTA 875 PTS.
DISCO 2.250 PTS.

Siempre ha existido la rivalidad entre el pirata Barba Negra y el pirata Barba Roja, ésto te lleva a tí, el Barbanegra, a introducirte en el bando de tu adversario para quitarle el mapa del tesoro que tiene escondido en uno de los cofres.

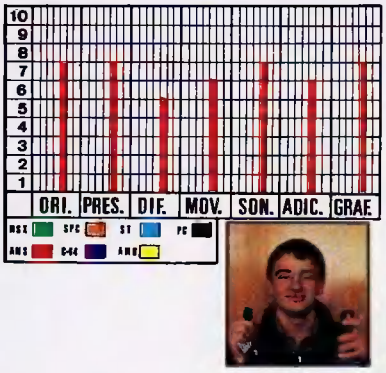
Hay que destacar, que el barco en el que se desarrolla el juego es el H.M.S. Victory de la real armada inglesa, y que el mapa se ha desarrollado



con arreglo a una maqueta real de dicho barco.

Cuando acabemos el juego, aparecerá un mensaje y nos permitirá cargar la pantalla final del juego.

ENRIQUE HILARA



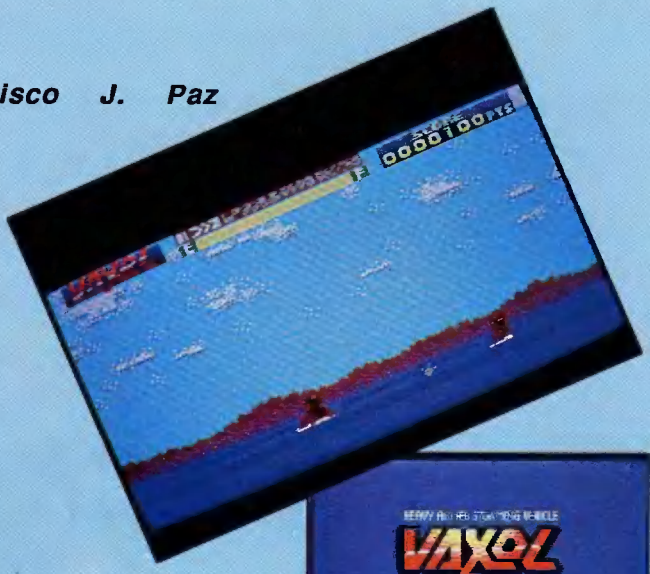
FICHA AMSTRAD:

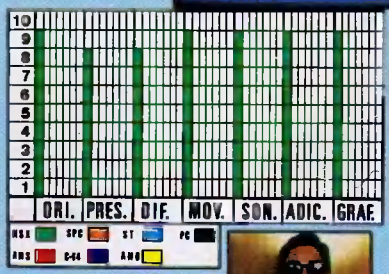
El colorido, así como la música, es muy bueno, no lo es tanto el movimiento, que es bastante lento; los gráficos están bastante bien conseguidos, y la pantalla de marcadores es muy real y agradable.

M.S.X.
SERMA SOFT.
CARTUCHO.
5.600 PTS.

VAXOL

Francisco J. Paz





Vaxol es un cartucho de los llamados de segunda generación, ya que cuenta con 128K de Ram por lo que se convierte en Megarom's.

En este juego te conviertes en un robot que deberá llegar hasta el lugar de almacenamiento de los Trashin, estos aparatos son capaces de destruir ciudades enteras sin provocar daños materiales y sin afectar a los animales. Tu misión consistirá en arrebatar estos aparatos y destruirlos lo antes posible.

Sin embargo los agentes enemigos se han enterado e intentarán acabar contigo, por lo que durante todo el recorrido te verás hostigado por una multitud de enemigos impresionante.

El juego está dotado de una vista tridimensional, lo que da una sensación de realidad muy buena, también podemos destacar lo bien conseguido que está nuestro personaje a pesar de que no le vemos más que la espalda.

Para tal misión contamos con uan serie de armamentos que pueden hacernos vencer en el intento. Disponemos de una mochila propulsora con la que podremos volar indefinidamente, tal vez sea uno de los puntos más importantes a nuestro favor, ya que durante un buen rato lo único que nos ataca está en el suelo. Más adelante nos toparemos con misiles tierra-aire de una gran eficacia y que sólo podemos destruir con nuestro láser de megatones.

También debeis tener cuidado con las murallas que nos cierran el paso, ya que aunque volemos nos será muy difícil esquivarlas.

El sonido que lleva incluido es toda una maravilla, está especialmente diseñado para este juego, no es ninguna conversión chapuzera de ningún sistema de ordenadores.

PUNTOS POSITIVOS:

- Juego muy adictivo.
- Gran colorido.
- Un magnífico scroll.
- Un movimiento insuperable.
- Sensación de dinamismo.
- Música muy acorde con el juego.
- Sencillez de manejo.

PUNTOS NEGATIVOS:

- Gran dificultad en cuanto al juego.
- Falta de algún guerrero de ataque.

OFERTA PRIMER ANIVERSARIO SENSACIONAL!!! - COMMODORE PC-1

Con motivo del primer aniversario de COMMODORE en España, y con la decisión de crecer en este país, ofertamos el COMMODORE PC-1 al precio sensacional de 89.900,— Pts.*

Es el PC compatible más compacto del mercado. Dispone de la tecnología más avanzada. Su pequeño tamaño se complementa con el precio más bajo entre los PC's de marcas conocidas y sin sacrificar la calidad que es excepcional. El COMMODORE PC-1 está fabricado en Alemania.

- 512 K, ampliables a 640 K
- Tarjeta Gráfica CGA Color y Hércules Monocromo
- Monitor monocromo o color
- Salida serie y paralelo
- Sistema BUS expansión externa
- Compatible PC

Este nuevo equipo puede ampliarse también con disco externo de 3.5'' y 720 Kb de capacidad o con una «expansión box» que incluye disco duro de 20 Mb de capacidad y 3 slots libres.

Los PC's de COMMODORE ocupan el tercer lugar de ventas en número de unidades en Europa. El PC-1 es idóneo para quienes desean comenzar con un ordenador doméstico, compatible PC. También para Empresas que desean instalar numerosas unidades como terminales. **Por su tamaño, calidad y prestaciones el PC-1 es la mejor oferta informática del momento.**

Está disponible en la red de Distribuidores de COMMODORE, así como en los Departamentos de Informática de Grandes Almacenes, donde usted mismo podrá comprobar que es un ordenador con características y precio sensacional.

*I.V.A. no incluido

Commodore

Estoy interesado en recibir información de:
☐ PC-1

Nombre .....

Compañía .....

Dirección .....

Teléfono .....

Población .....

COMMODORE, S.A.
Príncipe de Vergara, 109 - 28002 Madrid
Valencia, 49/51 - 08015 Barcelona

ZAFIRO
FORMATO: CINTA Y DISCO
CINTA: 875 PTS.
DISCO: 2.250 PTS.

"ATROG"

El pueblo Khun está asentado en las grandes llanuras, aprovechando su gran fertilidad y la abundancia de caza que allí existe. Era una tribu respetada por las demás debido a su gran fuerza y poderío. Como todos los inviernos, los guerreros del pueblo se dirigen a la montaña sagrada para ofrecer ofrendas al dios Irkal, guardia de su pueblo, pero allí sufren un brutal ataque de una tribu del este, los Krull, los pocos guerreros que sobreviven después de la salvaje lucha, corren a avisar al pueblo del peligro que se avecina. Al no poderles hacer frente, porque la mayoría de los guerreros han muerto, se ven obligados a marchar a las tierras del norte, inhóspitas y poco fértiles, pero hay algo que les impulsa a vivir allí, el odio y el rencor a la tribu que les había echado de sus tierras. Durante años los viejos han enseñado a los jóvenes las nobles artes de la guerra y entre todos estos hay uno que destaca, ATROG, será el elegido para vengar a su pueblo y al mismo tiempo recuperar las sagradas piedras de los dioses, ¿habrá sido su duro entrenamiento en vano, eso depende de ti?

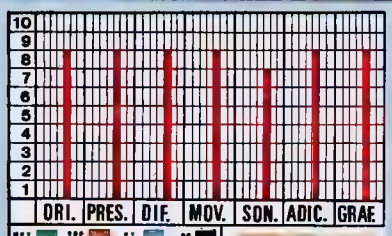
El juego se desarrolla en tres fases:

El poblado, el bosque y la fortaleza. Estas se cargarán una vez acabada la anterior, pero también podemos cargarlas independientemente si sabemos los códigos correspondientes de la segunda y tercera fase.

Partimos con tres vidas que se podrán ir incrementando, así como para pasar de fasa hará falta aniquilarse a todo el poblado Krull tres veces. Para ello contamos con nuestra destreza y nuestros puños así como con un hacha que no llevaremos desde el principio, sino que la conseguiremos si pasamos a la segunda fase.

Os damos unos consejos:

- Para conseguir el hacha, dar un golpe en el cuello a los enemigos.
- Aprende artes de guerra y despista a los demás.
- Y sobretodo, evita la lucha cuerpo a cuerpo.



FICHA AMSTRAD:

El juego tiene un suave scroll lo mismo arriba-abajo que izquierda-derecha, así como un colorido muy bueno; lo mismo los gráficos que el decorado, es de muy buena calidad, en algunos momentos quizá se carge demasiado la escena con los enemigos, el paisaje y nosotros por supuesto, pero la dificultad conlleva estas desventajas; por lo demás es un juego que seguro pasará a la historia por su calidad gráfica, buena presentación y argumento y aún más sabiendo que es un software nacional, no puede ser malo ¿verdad?. Los gráficos están en mode 0, y la escena se desarrolla en algo menos de la mitad de la pantalla, para así dar un movimiento algo más rápido.

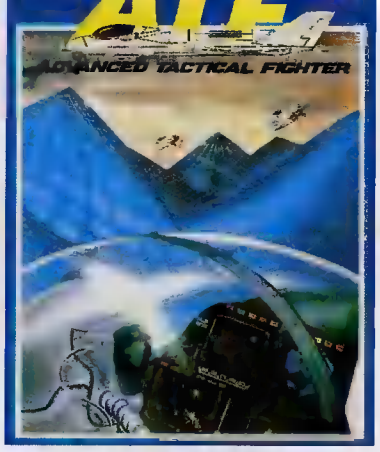
ENRIQUE S. HILARA

CONCURSO

Participan todos los compradores del juego "ATROG" en cualquiera de sus versiones.
Se sorteará un viaje a Londres de cuatro días de duración para dos personas.
El premio consiste en un viaje a Londres para dos personas (ida y vuelta), en régimen de pensión completa.
Durante la estancia en esta ciudad, se visitarán las compañías más importantes de creación de videojuegos.
El sorteo será ante notario el día 1 del próximo Diciembre.
El viaje se efectuará los días 15, 16, 17 y 18 del mismo mes.
Para participar, rellena y envía el cupón que se encuentra en el interior de tu videojuego a nuestra dirección:
ZAFIRO SOFTWARE

(Concurso "ATROG")
c/Silva, 6 - 4º Dcha
28013 Madrid

Sólo será válido el cupón original. No serán válidas fotocopias ni cualquier otro tipo de copia.



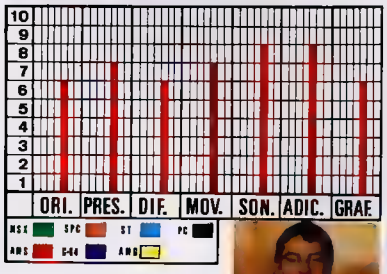
ATF

DISTRIBUIDOR ZAFIRO
AMSTRAD
CINTA Y DISCO
CINTA 875 Pts.
DISCO 2.750 Pts.

En esta ocasión tenemos un juego de aviones que es una maravilla. Ante nosotros un aparato revolucionario, con posibilidad de buscar el objetivo, indicándote las coordenadas, así como de transportar dos tipos de misiles de tierra y de aire, además de diversa munición, con un ordenador en la nave que nos va indicando el nivel topográfico del terreno, y las altitudes de las colinas por las que pasamos, además de la localización de nuestras bases o bases aliadas para poder ir a repostar allí; en caso de accidente podremos aterrizar automáticamente.

Es un juego con una calidad, tanto de sonido como de gráficos, concepción y realización muy buena.

ENRIQUE HILARA



DISTRIBUIDOR ZAFIRO
SISTEMAS:
AMSTRAD: CINTA Y DISCO
CINTA: 875 Pts.
DISCO: 2.750 Pts.
AMIGA: 3.500 Pts.
SPECTRUM: 1.200 Pts.
DISCO: 2.750 Pts.

Por fin tenemos en nuestras casas uno de los deportes más apasionantes de los que se celebran en invierno, es el BOBSLEIGH.

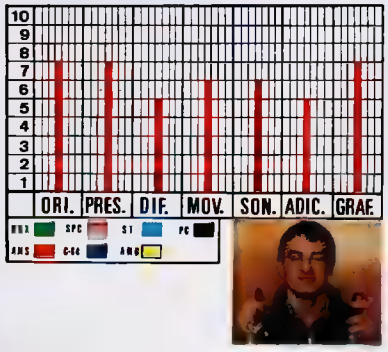
¿Cómo, que no sabeis cuál es este deporte? pues yo os lo explico. Aquí los participantes se introducen en sus vehículos y se lanzan a través de unos pasillos de nieve a unas velocidades que rondan los 300 km/h.

Al final vuelven los simuladores y en este caso, éste merece la pena tenerlo.

FICHA TECNICA DEL AMSTRAD

En esta versión, el juego está realizado en mode 0, con unos gráficos bastante buenos y una calidad de movimiento que da una sensación de velocidad bastante buena; se maneja con facilidad.

Ofrece unas variantes con respecto a la competición real, que os dejo averiguar a vosotros solitos.

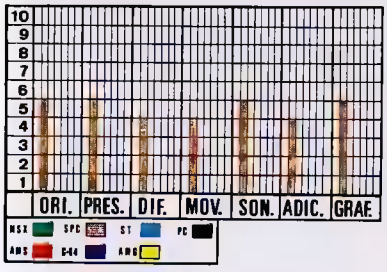


ENRIQUE HILARA

GALLETRON

SPECTRUM

POKE 53224,0 V.I.



El programa es de lo más soso, eso sí, los gráficos son buenos, pero lo que es el movimiento, parece que cada vez que anda nuestro TIGER MK 111 SKANNEADOR, temblase de miedo. En fín, mi opinión es ésta y no creo que se diferencie de muchas.

```
10 REM *****GALLETRON*********
20 REM ********SPECTRUM*******
30 REM **********THE RIPPER***
40 POKE 23693,0: POKE 23624,0:
   CLEAR 28671: LOAD""CODE 555
   49
50 POKE 55601,201: RANDOMIZE
   USR 55549
60 POKE 53224,0:POKE 55601,195
70 RANDOMIZE USR 55601
```

Don Quijote

PC MSX

DRO SOFT
256 K
Disco 5 1/4
DINAMIC
3.000 PTS.

Nos encontramos en el año 1605, con un calor impresionante en la región manchega de España. Alonso Quijano, empedernido lector de novelas de caballería, está un poco tocado y un día decide ponerse las armas al hombro y salir a defender a los pobres e inocentes. Sancho, amigo de confianza de Alonso, le acompañará durante su aventura. El objetivo final de Alonso es conseguir el amor de Dulcinea del Toboso. Aunque primero tendrá que armarse caballero para poder comenzar sus aventuras.

Tu, como ángel de la guarda de Alonso Quijano, tendrás el derecho y el deber de ayudarle y guiarle por el buen camino, Teniendo en cuenta los consejos que escribió Cervantes, (si acaso no posees el libro del Manco de Lepanto, también puedes ver la serie de televisión sobre la que está basado este juego).

Don Quijote es una aventura gráfico conversacional que a causa de su complejidad, está dividida en dos partes. A la segunda se consigue jugar terminando la primera, ya que al final de ésta te da un código; introdúcelo al principio de la segunda parte para poder jugar.

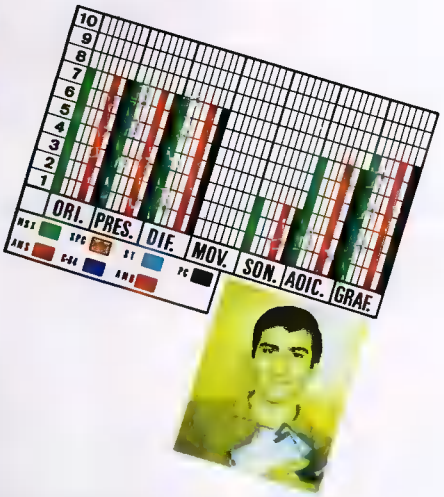
El lenguaje que podemos usar es muy variado, lo único que hay que tener en cuenta es el formato de las frases que es: VERBO+NOMBRE. También podemos usar palabras como CARGAR, GRABAR, estas palabras dan la posibilidad de cargar y grabar respectivamente el juego en cualquier momento y poder continuar posteriormente.

Los gráficos están bien realizados aunque a nuestro ver, podían haber incluído algunas pantallas más de las que hay, ya que la posibilidad de disco da la opción de poder grabar pantallas que en las versiones Spectrum y Amstrad faltaban por carecer de memoria.

El programa está realizado en TURBO BASIC y compilado después.

OPINION PERSONAL

Es un programa majo, en donde uno puede demostrar la inteligencia que tiene averiguando qué hay que hacer para acabar la aventura. Podían haber introducido música, de esta forma tendría más diversión. Se lo aconsejo a personas que le gusten los conversacionales.



Aquí tienes las teclas que tienes que pulsar para llegar al final del juego. F1, F2, etc. significa teclas de función. Lee de izquierda a derecha nunca de arriba a abajo. Cuando el ordenador te diga que le suenan las tripas, pulsa F9 y come algo de lo que lleves. En la segunda parte si te indica que te duele el golpe, introduce DORMIR.

ANTONIO PEREZ

SOLUCION PARTE I

LEER LIBRO
EXAMINAR ESCALON
F1
F2
F8 LLAVE
F8 PAN
ABRIR PUERTA
LEER BANDO
F4
F8 PEDRUSCO
F1
F3
F8 NISCALO
F2
F8 TABLON
EXAMINAR BAUL
ABRIR ALACENA
F2
F1
F3
F2
F7 TABLON
F3
F1
EXAMINAR SUELO
F1
F6
F1
PONER ARMADURA
EXAMINAR ALACENA
F2
F3
F7 LLAVE
F2
F4
F3
F3
ARRANCAR NISCALO
GOLPEAR ARBOL

F8 MANZANA
F4
ESCALAR MURO
F3
F1
F5
F3
F4
F2
F4
EXAMINAR PARED
F3
F2
F4
F1
F7 CAMISA
VELAR ARMAS
F1
F3
F1
F3
F1
F1
LUCHAR CONTRA ODRES
F2
F2
F4
F2
LUCHAR CONTRA OVEJAS
F1
F7 PEDRUSCO
F8 BOTELLA
LLAMAR PUERTA
EXAMINAR CANDELABRO
F4
F6
F2
F4
F4
F8 ESPADA
F3
F2
F4
F7 ESPADA
F2
COMER GALLINA
F8 BOTELLA
F3
F1
F3
F1
F5
F4
F4
F2
F2
F4
F3
F1
F5 PEDRUSCO
F3
F1
F8 VELA
F8 MARTILLO
F2
F2
F4
F2
F1
F2
F4
ARREGLAR CERRADURA
F7 VELA
F2
F1
F2
F3
F1
F1
LLAMAR PUERTA
F3
F6
F2
F4
F2
F2

SOLUCION PARTE II (Clave: EL INGENIOSO HIDALGO)

F3
MOVER ARBOL
F2
F8 ROMERO
F3
F5
F1
F4
F4
F7 RAMITA
F3
F2
F4
F4
ENTRAR CON CUIDADO EN MOLINO
F8 PAN
F8 PALA
F2
F2
PONER BACIA
F1
F3
F3
F8 LLAVE
F4
F4
F2
F8 ACEITE
DORMIR
F8 BELLOTAS
F4
F3
F7 ESPADA
F8 RAMITA
F1
F1
F7 ROMERO
F3
F2
F4
F4
F1
F8 SAL
F2
F3
SILBAR
F1
F3
F2
F3
F7 BACIA
F1
F4
ABRIR PUERTA
F3
F2
F3
EXAMINAR SUELO
F2
F3
F6
F1
CANTAR
F7 VINO
F2
F2
F4
F2
F1
F4
F2
F2
F8 BACIA
F1
F3
CANTAR
HACER CAMA
F4
F4
F2
F4
F1

F1	F3	F3
F3	F3	F1
F1	F1	F4
F1	F4	CAVAR
DEJAR PALA	ECHA ACEITE	ECHAR VINO
ECHA ROMERO	ECHA SAL	REMOVER BALSAMO
BEBER BALSAMO	F3	F2
F3	F2	F2
F2	F4	F4
F4	F4	F2
F2	F4	CANTAR

MIDGAMES

PC

Midgames es un programa de entretenimiento y diversión. Está compuesto por dos juegos: Reverse y Othello.

Reverse, clásico juego de mesa, en el que para poder jugar se necesita bastante estrategia y poder mental.

Por el contrario el objetivo de Othello es conseguir llenar el tablero con todas tus fichas. La forma de eliminar al contrario, es colocar 2 fichas tuyas entre 1 o varias suyas.

Hay que tener cuidado de no ponerse en las casillas B2, B7, G2 y G7, ya que si ponemos una sola ficha en algunas de esas casillas damos la opción a nuestro enemigo para adueñarse de las esquinas.

Si conseguimos poner alguna ficha en cualquier esquina, lo más importante a realizar a continuación, es adueñarse de la horizontal y vertical, de esta manera podemos ganar más facilmente.

El programa consta de una pantalla de presentación en donde elegimos a que programas queremos jugar.

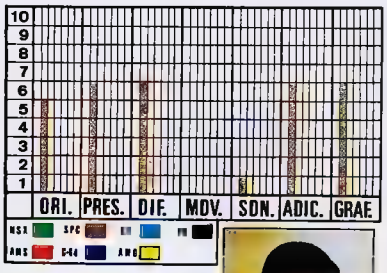
Ofrece la posibilidad de usar un juego lento o rápido; aunque la opción rápida deja mucho que desear.

COMPULOGICAL
256 K
Disco 5 1/4
3.500 PTS.

FICHA TECNICA IBM PC

Midgames son unos programas de mesa bastante entretenidos. Lo que no es bueno son estos dos programas compilados. Para mí son bastante lentos, además emiten un BEEP cada vez que te equivocas, que al final acaba molestándote.

The ripper.



LA OFERTA DEL VERANO

GAFAS MIAMI VICE

TENGREAT GAMES

PRODUCTO		PRECIO UNIDAD	PRECIO UNIDAD	PRECIO UNIDAD
GAFAS MIAMI VICE		1595		1595
TEN GREAT GAMES	SISTEMA		1695	1695
MIAMI VICE	SISTEMA			GRATIS
	TOTAL	1595	1695	2995
	PEDIDO	A	B	C

CUPON DE PEDIDO

INDICAR EL SISTEMA PARA EL JUEGO DE REGALO EN EL PACK TEN GREATEST GAMES

PEDIDOS A:

IBSA
APDO. CORREOS
214
LAS ROZAS
MADRID

NOMBRE: . . . . . .
DIRECCION: . . . . . .

TACHE CON UNA X EL PEDIDO DESEADO

FORMA DE PAGO:

- ☐ TALON NOMINATIVO A IBSA
- ☐ CONTRA REEMBOLSO

PEDIDOS POR TELEFONO: 91-637 37 12/62

EL PROGRAMA DE REGALO PODRA SER SUSTITUIDO POR FIN DE EXISTENCIAS POR OTRO

Juegos

DRO SOFT
256 K
DISCO 5 1/4
MASTERTRONIC

Desde la terraza podía ver la zona norte de la capital en donde vivía. Estábamos a mediados de agosto y como Pilar llevaba sin llamarme varios días, decidí salir.

No quería que mis padres se enterasen, así que pensé en bajar por la terraza. Fuí al cuarto tratero, encontré la soga de cuando mi hermano estuvo en los Geos, hice un nudo en la barandilla y empecé a descender.

De repente el nudo cedió y fuí a caer al tejado del vecino, que al ser de uralita se rompió. Caí en unas colchonetas, mi trasero estaba más rojo que el sol al atardecer. Al mirar hacia arriba ví que había caído en medio de una pista de Squash.

Cuando quise darme cuenta el dueño ya se encontraba allí alarmado por el ruido de la caída. No me preguntó por mi estado, me preguntó si quería jugar un partido. Medio asustado le dije que sí. Y así empezó mi afición por el Squash.

EL JUEGO

Es como una especie de tenis pero las reglas y el campo son distintos. Se juega frente a un muro. Nuestro objetivo es golpear la pelota, mandándola contra el muro, ésta al rebotar volverá y tendrá que ser devuelta por el contrario. Si bota más de una vez o no sobrepasa la línea es un tanto a anotar.

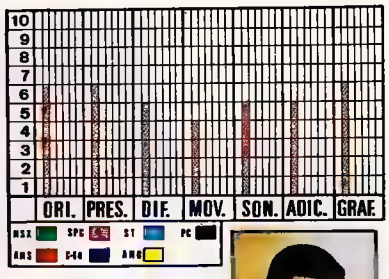
Se puede jugar contra el ordenador o contra cualquier compañero. Los controles se realizan mediante teclado o joystick. Al principio del juego existe la posibilidad de elegir la velocidad.

FICHA TECNICA
IBM PC

Es un juego que no había sido editado anteriormente. Quizás le falta un poco de música y algún que otro efecto, aunque el golpe de la pelota contra tu cuerpo es bastante original.

Los gráficos son buenos pero lo que sí es horrible, es que cada vez que la pelota toca cualquier pared, en ésta se queda la marca de la pelota y al cabo de un tiempo vemos toda la pantalla llena de puntos. No sabemos si es fallo del programa o fallo de grabación, pero advertimos que antes de comprarlo lo prueben.

Toñito Soft.



¡¡ANIMATE!!

Genesis

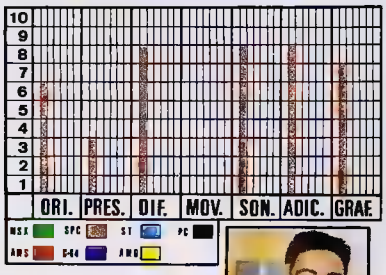
¿Eres programador, conoces el código máquina del Z80, 68000 y 8088? Entonces, no lo dudes, ponte en contacto con GENESIS y trabajarás con nosotros en la creación de juegos comerciales. Tus amigos estamos en:

C/ Tomás López, 3 - 6.º
28009 Madrid
Teléf.: (91) 401 77 54

Fruit Machine Simulator

Fruit Machine Simulator es el primer simulador real de las típicas máquinas de frutitas existentes en los bares. Aquí tienes las mismas características que en cualquier otra máquina, con la únca diferencia de que ésta es gratis y no te da dinero. Las apuestas está limitadas entre 40 peniques y 1 libra. Las posibilidades de hacerte millonario dependen de ti y de tu imaginación.
Características:
Con unos gráficos muy acordes con el tema del juego, un sonido adecuado y una facilidad total en el manejo del mismo.

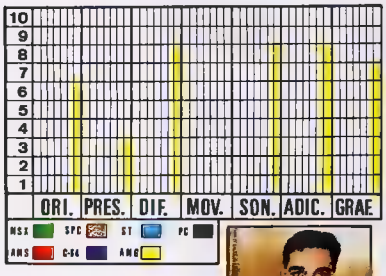
Code Masters
Serma
595 ptas.
Spectrum



EMILIO MARTINEZ

Out Run

SEGA.
ERBE SOFT.
ATARI ST.
3.900 PTS.



El tema trata de un ultramoderno caza, el "Sombra Silenciosa" con la que deberemos atravesar cuatro fases:
el oceano, el desierto, la ciudad, la base aérea enemiga
A través de estas cuatro fases deberás destruir todas las defensas y torretas esparcidas por todo el recorrido, ya que tener que volar bajo, podría producir daños al bombardeo y bajaría su energía. En definitiva Silen Shadow es un gran juego con gráficos y movimientos sobresalientes. Un scroll rápido y suave y una adicción agotadora.

Puedes elegir el recorrido que quieras en tu carrera contra el tiempo, para llegar hasta una de las cinco posibles metas. Arranca el motor, coge firmemente el volante, evita las colisiones, y no te salgas de la carretera.

Las marchas te ayudarán a acelerar, frenar y maniobra en las curvas. Usa una marcha baja para empezar, hasta que hayas cogido velocidad y luego cambia y acelera a tope. En las curvas mantén la marcha baja y en las rectas vuelve a subir.

Puntuación: Según vas avanzando observarás que la puntuación sube automáticamente.

Tiempo: Cada parte del recorrido debe ser completada en un tiempo máximo.

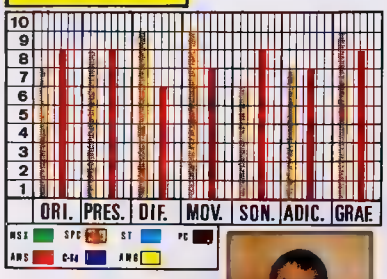
Velocidad: La velocidad se indica en kilómetros por hora.

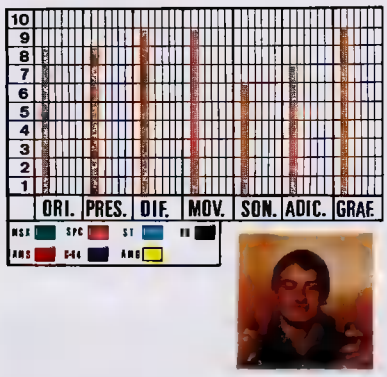
Francisco Javier Paz

SILENT SHADOW

LUIS J. GARCIA

Topo
Erbe
Cassette
875 pesetas
SPECTRUM



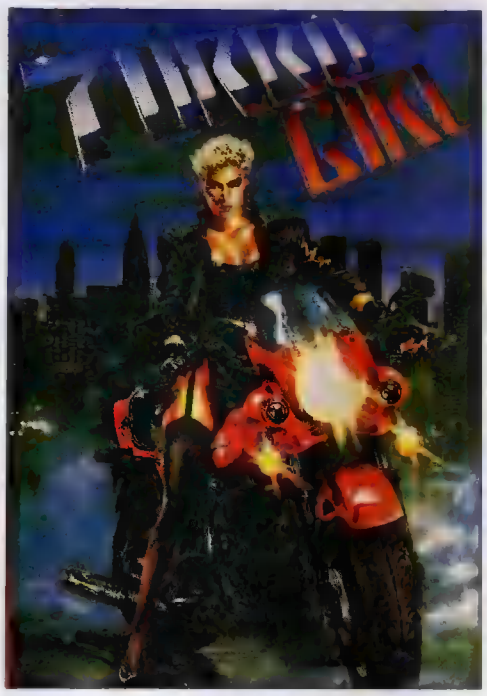


¿Has viajado alguna vez por las plataformas galácticas sobre una todo terreno último modelo? Esta es tu oportunidad y Turbo Girl es tu chica, jamás habías soñado una aventura semejante con tal compañera.

Tu misión será destruir los Elder (estraños seres cibernéticos) que interceptan los suministros de la colonia apoyados por un ejército de naves robot.

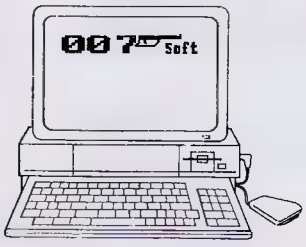
El juego consta de tres fases:
Fase 1: Se desarrolla en una estación espacial semiabandonada. Cuídate de los meteoritos y avanza sorteando los agujeros.
Fase 2: Atraviesa el puente, evitando los derrumbamientos.
Fase 3: Atraviesa el desierto y destruye el último Elder.

LOS ENEMIGOS:
Nokis: ligeros y rápidos. Se deslizan por las tuberias.
Meteoritos.



007 Soft

Alcalá, 211 - Teléf.: 256 14 30
28028 Madrid



ESPECIALISTAS EN ATARI-ST Y COMMODORE - AMIGA

AMIGA HARDW

GENLOCK A-500/1.000/2.000	85.000
DIGI VIEW 2.0 PAL.	35.000
ADAPTADOR D. VIEW PARA A-500/2.000	6.000
DIGIPIC (Tiempo real en monocromo)	91.000
UNIDAD EXTERNA COMMODORE 3 1/2"	40.000
UNIDAD EXTERNA CUMANA 3 1/2"	30.000
UNIDAD INTERNA COMMODORE 3 1/2"	30.000
DISCO DURO 20 MEGAS	115.000
DISCO DURO 40 MEGAS	190.000
EXPANSION 1/2 MEGA · RELOJ A-500	24.000
EXPANSION 2 MEGAS A-2.000	63.000
EXPANS. 2 MEGAS A-1.000/A-500 EXT.	92.000
MODULADOR T.V. A-500	5.500
PLACA MODULADORA T.V. A-2.000	15.000
PLACA XT · UNIDAD 5 1/4"	95.000
DIGITALIZADOR STEREO AUDIO	20.000
FUTURE SOUND DIGITALIZADOR	32.000
FUNDA PLASTICO RIGIDO A-500	3.900
FUNDA POLIVINILO A-500	1.975
ARCHIVADOR 10 DISKETTES	300
ARCHIVADOR METALICO CON LLAVE 70 D	4.500
ARCHIVADOR PLASTICO 150 DISKETTES	4.500
ALFOMBRILLA PARA RATON	2.000
IMPRESORA COLOR NEC 24 AGUJAS CP6 80 C./216 c.p.s.	186.000
IMPRESORA COLOR NEC 24 AGUJAS CP7 136 C./216 c.p.s.	256.500
IMPRESORA COLOR NEC 24 AGUJAS P5 136 C./264 c.p.s.	285.500
IMPRESORA COLOR STAR 9 AGUJAS LC-10 80 C./144 c.p.s.	70.000
TABLETA GRAFICA EASYL A-500	80.000
TABLETA GRAFICA EASYL A-1.000	90.000
TABLETA GRAFICA EASYL A-2.000	90.000

DISKETTES 3 1/2" DESDE 350 PTS.

REVISTAS:

AMIGA WORLD (USA)	830
AMIGA USER (UK)	595

AMIGA SOFT

TERRORPODS (Psygnosis)	4.500
BARBARIAN (Psygnosis)	4.500
OBLITERATOR (Psygnosis)	8.000
WORLD GAMES (Epyx)	5.000
WINTER GAMES (Epyx)	5.000
ONE ON ONE (Electronic arts)	6.000
LEADER BOARD (U.S. gold)	5.000
SILENT SERVICE (Micro prose)	8.000
XR 35 (Anco)	3.000
GRID START (Anco)	3.000
KARTING GRAND PRIX (Anco)	3.000
RETURN TO ATLATIS (Elec arts)	6.500
FAERY TALE (Micro ilusions)	6.500
ARENA (Psygnosis)	6.500
SKY FIGHTER (Anco)	3.000
LAS VEGAS (Anco)	3.000
S.D.I. (Cinemaware)	5.500
BLACK JACK ACADEMI (Micro ilus)	7.500
PORTS O CALL (Aegis)	7.500
VYPER (Top down)	5.000
GALACTIC INVASION (Micro ilus)	5.000
AMIGA POWER PACK (Softgang)	5.000
ARKANOID (Discovery software)	8.000
ECO (Ocean)	4.500
DEMOLITION	2.400
PHALANX	2.400
CRUNCHER FACTORY	2.400
CHALLENGER (Anco)	2.400
TAHI BOXING (Anco)	2.400
VADER (Anco)	2.400
FINAL TRIP (Anco)	2.400
DR FRUIT (Anco)	2.400
STRIP POKER (Anco)	2.400
JUMP JET (Anco)	2.400
CLAS BRIDGE (Anco)	2.400
SUPER HUEY (Anco)	2.400
STRIP POKER II (Anco)	3.500
TRIVIA TROVE (Anco)	3.500
FLIGHT PATH 737 (Anco)	3.500

TAMBIEN TENEMOS SOFTW. DE GESTION

Distribuidor Oficial

Commodore

¡¡TU TIENDA AMIGA!!

AMIGA

Trompos: No tienen una trayectoria definida, son muy rápidos.
Crotas: Pequeñas pero matonas. Ten cuidado con ellas.
Matajes: Están en el desierto, su contacto es mortal.
Itrones: Actúan en los desiertos, están especialmente diseñados para el combate.

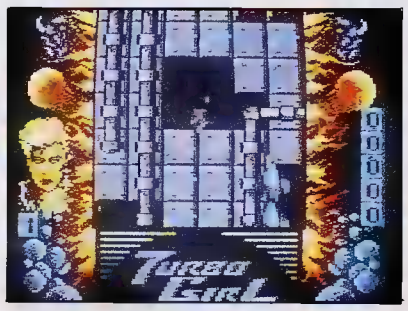
FICHA TECNICA SPECTRUM

Scroll suave y trabajado, como es natural el color escasea y el sonido no es todo lo que se podía esperar. La pantalla donde se desarrolla la acción no es muy grande.

FICHA AMSTRAD:

Es un buen juego y combina muy bien los colores. La perspectiva es aérea, y tiene un sonido muy bueno, los gráficos, como es clásico en Dinamic, están realizados en mode 0, y la presentación es estupenda. Bien por este juego del software español !

EMILIO MARTINEZ



```
10 REM   CARGADOR DE TURBO GIRL
20 REM          POR
30 REM
40 REM     FRANCISCO PAZ R.
50 REM
60 REM
70 COLOR 15,1,1:SCREEN2.DEFUSR=&H41:A=
USR(0):DEFUSR2=&H44:OPEN"grp:"AS#1:X=7
2:Y=40:FORL=0TO12:READA
80 PRESET(X,Y),1:PRINT#1,CHR$(A);:PRES
ET(X+1,Y),1:PRINT#1,CHR$(A);:PRESET(X+
2,Y),1:PRINT#1,CHR$(A);:X=X+8:NEXT
90 DATA 70,82,65,78,67,73,83,67,79,32,
80,65,90
100 S=34:A$="(@) SYNTAX ERROR 1988.":F
ORL=1TO3:PRESET(S+L,144),1:PRINT#1,A$:
NEXT
110 FORL%=166TO16:VPOKE8192+L%*8+0,12
9:VPOKE8192+L%*8+1,129:VPOKE8192+L%*8+
2,161:VPOKE8192+L%*8+3,161:FORP=4 TO 7
:VPOKE8192+L%*8+P,129
120 NEXTP:NEXTL%
130 FORL%=580TO602:VPOKE8192+L%*8+0,19
3:VPOKE8192+L%*8+1,193:VPOKE8192+L%*8+
2,161:VPOKE8192+L%*8+3,161:VPOKE8192+L
%*8+4,161:FOPP=5 TO 7:VPOKE8192+L%*8+P
,193
140 NEXTP:NEXTL%:A=USR2(0)
150 CLEAR200,34815!:SCREEN2:BLOAD"CAS:
,R:BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":BLOAD"CAS
:",R:BLOAD"CAS:"
160 POKE43582!,&HC9
170 DEFUSR=35700!:A=USR(0)
```

ST HARDW

DIGITALIZADOR PRINT TECHNIK PROFESSIONAL	70.000
PRO SOUND DESIGNER (DIGITAL. AUDIO)	12.700
UNIDAD EXTERNA ATARI 3 1/2"	40.000
UNIDAD EXTERNA CUMANA 3 1/2"	30.000
UNIDAD EXTERNA CUMANA 5 1/4"	40.000
DISCO DURO 20 MEGAS	100.000
MODEM 300/1.200 FULL DUPLEX	50.000
CONECTOR DIN 13 PATILLAS	1.000
PROLONGADOR DISCO DURO	3.000
PROLONGADOR FLOPPY A ST.	3.000
CABLE MONITOR A EUROCONECTOR	3.500
CONMUTADOR MONITOR B/N A COLOR	4.000
ARCHIVADOR 10 DISKETTES	300
ARCHIVADOR METALICO CON LLAVE 80 D.	4.500
ARCHIVADOR PLASTICO 150 DISKETTES	4.500
ALFOMBRILLA RATON	2.000
DISKETTES 3 1/2" DESDE 350 PTS.	
DISKETTES 5 1/4" DESDE 150 PTS.	

REVISTAS

START (USA) con diskette de programas	1.750
ST WORLD (UK)	450

ST SOFT.

ST SOFT.

Annals of rome	Pss	5.500
10 th frame	Us Gold	4000
Addictaball	Prism	3200
Arena	Psygnosis	5000
Barbarian	Psygnosis	5000
Borrowed time	Prism	5500
Boulder dash	Databyte	4000
Brataccas	Psygnosis	5000
Captain blood	Metal Hurlant	4000
Champ. wrestling	Epyx	4000
Chess	Psion	5600
Deep space	Psygnosis	5000
Defender of t. crown	Cinemaware	7000
Enduro racer	Activision	5000
Hollywood poker	Golden	4500
Human torch thing	Us Gold	4000
Indiana jones	us Gold	4000
Into eagles nest	Pandora	5000
Jewels of darkness	Rainbird	7000
Jump jet	Anco	4000
Karate kid ii	Microdeal	5000
Karate master	Kingsoft	4000
Karting grand prix	Anco	2500
Leader board	Us Gold	3500
Leviathan	English solftwar	5000
Little comp people	Activision	7000
Livingstone supongo	Opera Solft	4000

ST SOFT.

Mercenary	Novagen	7500
Mind shadow	Prism	5500
Mudpies	Microdeal	3000
Pirates of the coast	Cascade	4000
Protector	Prism	3200
Rampage	Activision	6000
Rogue	Epyx	4000
Soccer King	Kingsoft	5300
Sorcerer	5500	3200
Space pilot	Kingsoft	4300
Space quest	Sierra	5000
Space station	Prism	3200
Spiderman	Us Gold	4000
St karate	Prism	3200
Star trek	Firebird	4000
Star wars	Domark	4000
Sub battle sim.	Epyx	4000
Super cycle	Epyx	4000
Tee up	Prism	5500
Temple of apshai tri	Epyx	5000
Terrorpods	Psygnosis	5000
Test drive	Accolade	7000
Turbo st	Prism	32000
War zone	Prism	3200
Winter games	Epyx	4000
Wolrd games	Epyx	4000

ATARI **DISTRIBUIDOR OFICIAL** ATARI

SUPER MARIO BROS.™

EL VIDEO JUEGO

¡¡PRECAUCION!!: ESTE VIDEO JUEGO SOLO PUEDE SER UTILIZADO CON EL NINTENDO ENT. SYS. VERSION ESPAÑOLA

Tú eres SUPER MARIO, a ti te corresponde salvar a la Princesa y a la gente pacífica del mundo de los champiñones, de las garras del malvado rey Koopa.

Atraviesa ocho fantásticos mundos con grandes sorpresas en cada etapa. Más de 15 millones vendidos en todo el mundo avalan el juego más interesante de esta década.

Ahora llega a España ¡SUPER MARIO!

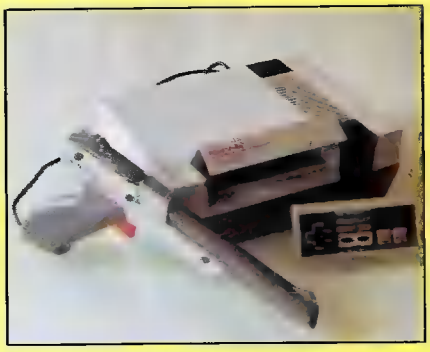
Nintendo

SPACO, S.A.

AGENTE AUTORIZADO POR NINTENDO PARA ESPAÑA

PIDELO EN TU TIENDA Y SI NO LO ENCUENTRAS, ¡LLAMANOS!

CONSOLA NINTENDO



Acaba de aparecer en el mercado español, la consola de juegos que más éxito tiene en todo el mundo, pero, ¿qué es una consola?, bueno, pues la respuesta es muy sencilla; es una unidad de procesamiento como la que incorporan los ordenadores pero que ha sido concebida exclusivamente para jugar y que utiliza cartuchos de memoria ROM para cargar los juegos.

A pesar de la cantidad de consolas existentes en el mercado mundial, la de Nintendo se ha convertido en un verdadero boom de ventas gracias a sus magníficas características técnicas y al gran número de conversiones que se hacen exclusivamente para ella de las máquinas de la calle. La aceptación de la consola en todo el mundo viene confirmada por sus espectaculares ventas: en Japon, desde 1984, se ha vendido la increíble cifra de 14 millones de consolas y en Estados Unidos, desde 1986, 6 millones y medio, las cifras hablan por si solas.

Exteriormente, la consola es bastante estética y pequeña. Cuando los cartuchos son introducidos en ella, quedan ocultos y protegidos por una tapadera, lo que le da aspecto de vídeo. Viene provista de salida para televisión y salida de vídeo, además de dos conexiones para joysticks, interruptor de encendido y botón de reset. Interiormente cuenta con dos microprocesadores desarrollados por Nintendo para esta consola y que han sido diseñados para manejar el color y los movimientos, lo que posibilita la utilización de sprites de un tamaño y colorido muy superior al de cualquier ordenador convencional y que se pueden mover a grandes velocidades sin embórrachar los gráficos de fondo.

Según informes suministrados por Nintendo, hasta ahora la consola sólo es utilizada hasta un 20% de sus posibilidades, y si con este 20% se hacen juegos como los que ilustran este artículo, imagina como serán cuando pase el tiempo y la vayan conociendo mejor. Además de los conectores anteriormente citados, cuenta con un bus de expansión de 48 pines para futuras ampliaciones y periféricos.

La unidad central de proceso, posee un microprocesador de 8 bits, un sintetizador de sonido que puede generar 2 ondas cuadradas, 1 onda triangular y ruido blanco y que además se encarga de mover los bloques de memoria a gran velocidad. Tiene una capacidad de memoria de 32k ROM/RAM, aunque su verdadera capacidad viene dada por los cartuchos de memoria que pueden ser de varios Megas. El chip de vídeo proporciona una resolución de 256 x 240 puntos con 52 colores y 64 sprites multicolores.

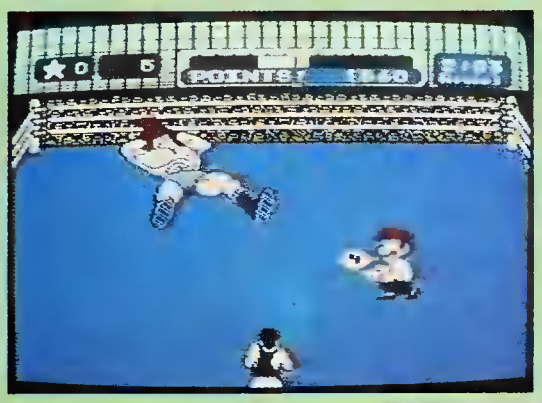
En estos momentos la consola dispone de dos periféricos especiales; uno es una pistola óptica de gran precisión, para la que existen numerosos juegos (uno se regala con la pistola) y el otro es un robot que pronto se comercializará en España y que es el primer robot de vídeo interactivo del mundo; contiene un procesador propio y es controlado a través de la pantalla del TV, pudiendo moverse en 60 posiciones diferentes.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente y que el precio, venta al público de la consola es de 26.000 pts, en el que además de incluirse 2 joysticks, se regala un magnífico juego del que en otro países se han vendido 15 millones de copias, podemos estar seguros de que también en España será un gran éxito, además muchos de vosostros conocereis a Nintendo por sus excelentes máquinas de calle y sabreis que en cuestión de videojuegos, Nintendo sabe lo que hace, por todo esto, Sintax Error la va a apoyar desde el principio con una sección exclusiva para ella que hoy inauguramos.

F. JAVIER PAZ
J. JOAQUIN LOSAS

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

(NINTENDO)
(6500 pts)



Este juego es una conversión de la conocida máquina de calle ¡¡Punch-out!!, pero ha sido adaptada a la persona de Mike Tyson, el actual campeón del mundo de los pesos pesados, un auténtico héroe en Estados Unidos que encarna perfectamente en el sueño americano; tuvo una infancia difícil en el Bronx, uno de los barrios más peligrosos de New York, donde estuvo rodando de reformatorio en reformatorio por sus peleas y robos, hasta que uno de sus profesores vio en él a un buen boxeador y lo convenció para que intentase dedicarse profesionalmente al boxeo, a partir de entonces, Mike dedicó toda su vida al boxeo y a sus 22 años ha conseguido fama y dinero. En su última pelea para defender el título, en la que su oponente cayó derribado por K.O. a los 52 segundos, se embolsó 2500 millones de pesetas.

Ahora Tyson quiere compartir su éxito e intenta mostrarnos cómo lo conseguió con este juego y con una carta con su firma que se incluye en el juego. En la carta, nos dice que todos podemos llegar a la meta que nos propongamos.

La concentración es fundamental, en el boxeo y en otras muchas actividades, hay un 10% físico y un 90% mental y emocional. Pero lo más importante es la persistencia.

En esta historia encarnamos a Little Mac, un boxeador de 17 años del Bronx de Nueva York, al que le estusiasman los oponentes fuertes (cuyo máximo sueño es enfrentarse a Mike Tyson, alias Kid Dinamite) que se encuentra con Doc Louis, que fue un boxeador de gran pegada en U.S.A. en 1954 y se convirtió en su entrenador, enseñándole todo acerca del boxeo.

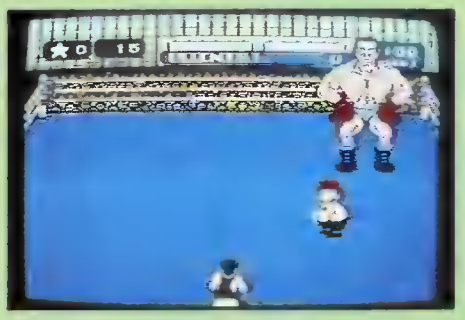
El juego comienza con Little Mac en 3er lugar del circuito de la asociación de boxeo de vídeo (W.V.B.A.), su ranking subirá cada vez que gane un combate. Después de la fase en la que comenzamos, si ganamos, pasamos a la fase de los profesionales y luego a los circuitos mundiales. Para conseguirlo, deberemos respetar las reglas de la W.V.B.A.:

- Un combate consta de tres asaltos de tres minutos cada uno.

- Un boxeador es Knockout (KO) si no se levanta antes del conteo.

- Un Knockout Técnico ocurre si el boxeador cae tres veces en un asalto.

- Si pasados los tres asaltos no ha habido un KO, el árbitro decidirá el ganador por los puntos acumulados durante el combate.



En los descansos deberemos escuchar atentamente las instrucciones de Doc Louis, que nos aconsejará sobre la forma de vencer al contrario. Además, si pulsamos la tecla select del joystick, al comenzar de nuevo el combate, habremos recuperado fuerzas.

Cada vez que te proclames campeón de una categoría recibirás una clave para acceder directamente a esa posición aunque apagues la consola. Para ayudarte un poco en tu difícil misión de convertirte en campeón del mundo, te daremos las claves:

* 005-737-5423
* 667-833-7533
* 267-853-7538
* 237-210-7938

Y si tienes la suerte de llegar al combate de tus sueños y luchar contra Tyson, ten cuidado, en los primeros momentos del combate el campeón está arrollador y con uno sólo de sus golpes caerás derribado. Pero no te asustes, hasta él sabe que alguna vez alguien le derribará y ese alguien podrías ser tu ... SUERTE!

J. J. LOSAS

COCO NUT

C/. JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. MADRID 28008

TEL. (91) 248 54 81 METRO: ARGUELLES Y VENTURA RODRIGUEZ

ABIERTO DE LUNES A SABADOS
DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	16 500
DISCOLOGY 3	8 000
ADVANCED ART STUDIO	8 400
ART STUDIO	5 500
ABADIA DEL CRIMEN	875
ABADIA DEL CRIMEN	2 250
ARKANOID 2	875
ASTRONOMIA	2 950
ASTRONOMIA	1 800
A T F (SIMULADOR DE VUELO)	1 200
ATROG	1 200
ATROG	2 750 D
BUGGY BOY	2 250 D
BUGGY BOY	875
BLACK BEARD/MAG MIX GAME	2 250 D
BLACK BEARD	875
BUBBLE BOBBLE	1 500
BUBBLE BOBBLE	2 500 D
BILLY II	995
CHAMPIONSHIP SPRINT	880
CHAMPIONSHIP SPRINT	2 200 D
CALIFORNIA GAMES	875
CARVALHO	875
CAD 3D	2 300
CAD 3D	5 500 D
CHARLES CHAPLIN	875
CYRUS II CHESS	2 800 D
CYRUS II CHESS	1 900
COLOSSUS CHESS 4	2 800 D
COLOSSUS CHESS 4	1 400
DESOLATOR	875
DESPERADO/SURVIDOR	2 250 D
EXITOS DINAMIC	1 200
EXITOS DINAMIC	2 250 D
EXITO PROEIN (4 JUEGOS)	2 495 D
EXITO PROEIN (4 JUEGOS)	1 450
EYE	2 750 D
EYE	1 500
FURY	875
FORTERESSE	2 200 D
FLYING SHARK	1 500
FLYING SHARK	2 500 D
FREDDY HARDEST/PHANTIS	2 250 D
F MARTIN BASKET	875
F MARTIN BASKET	1 750 D
GARFIELD	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	1 750 D
GRYZOR	875
GOODY/LAST MISSION	2 250 D
GOODY	875
GUADALCANAL	2 200 D
GUADALCANAL	880
GAUNTLET II/720	2 250 D
GAUNTLET II	875
GUNBOAT	1 950 D
GAME OVER	875
GOTHIK	875
GEE BEE AIR RALLY	880
GEE BEE AIR RALLY	2 200 D
HUNDRA	875
HUNDRA	1 750 D
HMS COBRA (WAR GAME)	2 00
HMS COBRA (WAR GAME)	3.500 D
INDIANA JONES/RYGAR	2 250 D
INSIDE OUTING	875
IMPOSSIBLE MISSION II	
JACKAL	875
JACKAL	2 200
KARNOV	880
KARNOV	2 200
MORTADELO Y FILEMON	1 750 D
MORTADELO Y FILEMON	875
MATCH DAY 2/PHANTOM CLUB	2 250 D
MATCH DAY II	875
MEGA-APOCALIPSE	875
MAD MIX GAME	875
MASTER DEL U /DEFLECKTOR	2 250 D
NEMESIS/JAIL BREACK	2 200 D
NIGEL MANSELL G PRIX	875
OUT RUN	1 200
OUT RUN	2 250 D
PREDATOR	2 200 D
PREDATOR	880
PLATOON/ARKANOID II	2 250 D
PLATOON	875
PROHIBITION	2 750 D
PROHIBITION	1 200
PINK PANTHER	875
PINK PANTHER	1 750 D
RENEGADE/WIZBALL	2 250 D
RENAUD	1 200
RENAUD	2 750 D
SILENT SHADOW	875
SIDE ARMS	875
SUPER HANG ON	880
SUPER HANG ON	2 250 D
TRIVIAL PURSUIT	4.300 D
TRIVIAL PURSUIT	3 400
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1 200
TURBO GIRL	875
TURBO GIRL	1.750 D
II PAK VOL 3	1 200
II PAK VOL 3	2 950 D

PCW 8256-8512

BOB WINNER	2 500
BATMAN	3 000
BRUNO BOXING	3 900
CYRUSS II CHESS	4 200
COLOSSUS CHESS 4	3.800
CLASSIC COLLECTION VOL 2	3 800
CLASSIC COLLECTION VOL 1	3 800
CLOCK CHESS 88	3 800
HEAD OVER HEELS	3 200
JEWELS OF DARKNESS	5 200
JAMES BOND 007	3 500
LOTOHOBBY	3 000
MATCH DAY 2	3 500
STRIKE FORCE HARRIER	4 200
SABOTEUR II	3 500
SNOOKER BILLAR	4 200
STAR GLIDER	5 200
TOMAHAWK	4 200
JOYSTICK + INTERFACE	5 500
RATON KEMSTON	16 500

PC 1512-1640 COMPATIBLES

AJEDREZ	3 900
ABADIA DEL CRIMEN	3 900
ACE 2	4 400
ARKANOID	3 900
ARKANOID 2	3 900
ASTRONOMIA	2 475
BEDLAM	3 900
CHARLES CHAPLIN	3 900
CALIFORNIA GAMES	3 900
CHUCK YEAGER SIMULATION	4 700
CHESSMASTER 2000	4 700
CONFLICT IN VIETNAM	5 200
CRUSADE IN EUROPE	5 200
DECISION IN DESERT	5 200
DESTROYER	5 000
ENFORCERER	2 850
FLIGHT SIMULATOR	14 000
F 15 STRIKE EAGLE	4 500
GRYZOR	3 900
GUNSHIP	7 400
GOODY	3 900
GATO	3 200
IKARI WARRIORS	3 900
LIVINGSTONE SUPONGO	3 900
MACADAM BUMPER	3 900
MARBLE MADNESS	4 700
METROPOLIS	4 700
PROHIBITION	3 900
PLAY HOUSE SRIPOKER	2 850
PLATOON	3 900
STREET BASKETBALL	3 900
SABOTEUR II	3 900
STARGLIDER	5 200
SOLO FLIGHT	4 400
SILENT SERVICE	5 000
SUBATTLE	5 500
TRANTOR	3 900
TEST DRIVE	4 700
WORLD CLASS LEADER BOARD	3 900
WORLD TOUR GOLF	4 700

MATERIAL OFERTAS

DISCOS 3 ´ MAXELL 10 U	4 200
DISCOS 3 AMSOFT 10 U	4 500
DISCOS 5 25 DC DD 10 U	800
SINTETIZADOR DE VOZ CPC	9 800
JOYSTICK + TARJETA PC	9 800
ALMOHADILLA RATON	1 800
ARCHIVADOR II 25 80 U	3 800
TAPA TECLADO 6128	2 500
MODULADOR DE TV 'M-1'	10 500
ARCHIVADOR 3 50 U	3 400
ARCHIVADOR SPACE 3 5	3 900
ARCHIVADOR SPACE 5 25	4 200
CABLE CASETE 6128	1 200
CONVERTIDOR MONITOR EN TV MHT	21 900

JOYSTICK S

CHEETAH 125 +	1 800
CHEETAH MACH 1	3 400
KONIX	2 800
KONIX AUTO FIRE	3 400
QUICK SHOT 1	1 100
QUICK SHOT 2	1 500
QUICK SHOT 2 TURBO	2 800
PRO 9000	3 400
PHASOR ONE	3 200
SWITCH JOY	3 200
ZERO ZERO CPC	1 800
ZERO ZERO MICROSUITCH	2 700
JOYSTICK PRO DOBLE	12 500
TELEMACH (MESA DE ORDENADOR + MONITOR COLOR + JOYSTICK PRO 2 JUGADORES)	105.000

– IVA INCLUIDO
– TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELEFONO (91) 248 54 81

SPECTRUM

3D GAME MAKER	1 500
ASTRONOMIA (EL CIELO)	995
ASTRONOMIA (LA TIERRA)	995
ACE 2	875
ABADIA DEL CRIMEN (128)	875
ARKANOID 2	875
ARTIST II	3 000
ART STUDIO	3.000
BEDLAM (128)	875
BLACK BEARD	875
BUBBLE BOBBLE	1 500
BLACK LAMP	875
BATTLE SHIPS	875
BISMARK	1 900
BATTLEFIELD GERMAY	2 600
BEYOND THE ICE PALACE	875
CAJA DEL SOL (CON GAFAS)	2.250
CONFLICTS 1 (3 WAR GAMES)	2.200
CONFLICTS 2 (2 WAR GAMES)	1 800
COMBAT SCHOOL	875
CHAMPIONSHIP SPRINT	880
CHARLES CHAPLIN	875
CROSSWIZE	875
COLOSSUS CHESS 4	875
CAPITAN SEVILLA	875
DESPERADO	875
DEFLEKTOR	875
DARK SPECTRE	1 800
DON QUIJOTE	875
EYE	1 500
EL CID	875
EXITOS DINAMIC	1.200
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
FRIGHTMARE	1.200
FLYING SHARK	1 500
FREDDY HARDEST	875
F MARTIN BASKET	875
GARFIELD	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GRYZOR	875
GAUNTLET II	875
GUADALCANAL	880
GOODY	995
GOTHIK	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GUTZ	875
GUNBOAT	875
GUNSHIP	2 200
HUNDRA	875
INSIDE OUTING	875
IKARI WARRIORS	880
INDIANA JONES	875
JACK THE NIPPER II	875
JACKAL	875
KNIGHTMARE	880
LIVE AMMO (5 JUEGOS)	2 400
LOTOHOBBY	990
MAG MIX GAME	875
MAGNETRON	875
MATCH DAY 2	875
MEGACORP	875
MEGA APOCALYPSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MARBLE MADNESS (CONTRUCTION)	875
NEBULUS	875
NORTH STAR	875
NIGEL MANSELL G PRIX	875
OUT RUN	1 200
PHANTIS	875
PLATOON	875
PROHIBITION	1 200
PINK PHANTER	875
PREDATOR	880
PHANTOM CLUB	875
PAK MONSTRUO	1 200
PEGASUS BRIDGE (WAR GAME)	2 400
PHM PEGASUS	875
RASTAN	875
RAMPAGE	875
RAMPARTS	875
RENEGADE	875
RENEGADE 2 (TARGET)	875
RENAUD	1 200
ROLLING THUNDER	875
STAR GLIDER	3 000
SUPER HANG ON	880
SENTINEL	875
STIFFLIP II CO	1 200
SORCERER LORD (WAR GAME)	2 600
STAR DUST	875
SILENT SERVICE	1 200
SIDE ARMS	875
TANK	875
TOBRUK (WAR GAME)	2 200
THUNDER CATS	875
TRIO	875
TRAPDOOR 2	875
TRANTOR	875
TRIVIAL PURSUIT	3 400
TWO ON TWO	880
TURBO GIRL	875
TOUR DE FORCE	875
T T RACER	1 200
UCHI MATA	875
VENOM (MASK 3)	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
WONDER BOY	880
WORLD GAMES	875
XECUTOR	875
YOGI BEAR	875
6 PAK VOL 1	1 750
II PAK VOL 2	1 750
6 PAK VOL 3	1 200

PERIFERICO SPECTRUM

MULTIFACE TWO	10 700
MULTIJOYSTICK	3 800
KEMPSTON (MHT)	2 200
KEMPSTON (KDANNER)	1 800
INTERFACE JOYSTICK + 3	1 800
PHOENIX III-E	6 500
CABLE CASETE + 3	1.200

SPECTRUM + 3

MULTIFACE THREE	10 700
MULTIFACE THREE + CONECTOR	12 700
ACE 2	2 600
ABADIA DEL CRIMEN	2 250
DINAMIC DISC PAK	2 500
II MARTIN BASKET	1.750
GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
GUNSHIP	3 200
GAME SET I MATCH	3 800
GOODY/LAST MISSION	2 250
HUNDRA	1 750
PLATOON/ARKANOID 2	2 500
PHANTIS/FREDDY HARDEST	2 500
PROHIBITION	2 750
SOLID GOLD (5 JUEGOS)	3 200
SIDE ARMS/BEDLAM	2 500
TRANSFER + 3	2.500
TRIVIAL PURSUIT	4 300
TOMAHAWK	2 600
TURBO GIRL	1 750
VENOM (MASK 3)/NORTH STAR)	2 500
3D GAME MAKER	2 250
JOYSTICK MICROSWITCH +2 +3	3 400
JOYSTICK ZERO-ZERO+2	1 800
AFTEROIDS	750
ABADIA DEL CRIMEN	875
ASTRONOMIA (EL CIELO)	995
ASTRONOMIA (LA TIERRA)	995
ARKOS	875
ALPINE SKY	875
BEACH HEAD	875
BATTLE CHOPPER	875
CALIFORNIA GAMES	875
DON QUIJOTE	875
DESPERADO	875
EYE	1 500
EL CID	875
EL MUNDO PERDIDO	875
EXITOS DINAMIC	1 200
GAME OVER	875
GOODY	875
HUNDRA	875
HARD BOULED	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
MATCH DAY 2	875
MISTERIO DEL NILO	875
NUCLEAR BOWLS	875
POLICE ACADEMY 2	875
PHANTIS	875
ROCKY	875
STAR DUST	875
TURBO GIRL	875
T T RACER	875
TEMTATIONS	875
TAI PAN	875
VENOM (MASK III	875
WINTER GAMES	750
WORLD GAMES	875
747 FLIGHT SIMULATOR	875
TRITORN	5 200 K
SUPER TRITORN	5 200 K
SALAMANDER	5.200 K
METAL GEAR (MSX 2)	5.200 K
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	5.200 K
USAS (MSX 2)	5.200 K
NEMESIS 2	5 200 K
F-1 SPIRIT	5 200 K
GARYVO KING	5.200 K
MAZE OF GALIOUS	5.200 K
PENGUIN ADVENTURE	5 200 K
GUARDICS	5.200 K
MIRAI	5 200 K

ATARI-ST MATERIAL

520 STFM	67 000
1040 STFM	116000
MON FOSFORO BLANCO	29 000
MON COLOR SC1224	58 000
520 ST+MON F B	94 000
520 ST+MON COLOR	120000
1040 ST+MON F B	140000
1040 ST+MON COLOR	168000
IMPRESORA SMM 804	36.000
IMPRESORA LASER SLM 804	250000
DISCO DURO 20 MB	98 000

520STFM +MONITOR F BLANCO +IMPRESORA SMM 804	120000
520 STFM +MONITOR COLOR +IMPRESORA SMM 804	152000
1040 STFM +MONITOR F BLANCO +IMPRESORA SMM 804	170000
1040 STFM +MONITOR COLOR +IMPRESORA SMM 804	197000

CABLE MONITOR/TV	3.900
10 DISCOS 3 5 ´ SC/DD	2.400
10 DISCOS 3.5" DD/DD	3 600

SOFTWARE ATARI ST

SUPERBASE PERSONAL	25 000
MICROSOFT WRITE	15 000
PROCESADOR GRÁFICO NEOCHROME	11 500
PECAN UCSD PASCAL PLUS	25 000
PROCESADOR DE TEXTOS	7.500
BASE DE DATOS	11 500
LOGITIX	22 300
MUSIC STUDIO	7.000
CAD 3D 2 0 (1040)	9.400
DEGAS	5 000
PLUSPAINT ST	8 300
ADVANCED ART STUDIO	5 500
PERSONAL DRAW ARTS 1	5 000
PERSONAL DRAW ARTS 2	5 000

JUEGOS ATARI ST

ARENA	5 500
BARBARIAN (PALACE)	3 900
BARBARIAN (PSYNOSIS)	5 500
BRATACCAS	5.500
BUBBLE BOBBLE	4 700
CHECKMATE	3 600
CHESSMASTER	4 700
CHOPPER X	2 300
DEEP SPACE	5 500
ENDURO RACER	4 500
FREE CLIMBING	4 000
GAUNTLET	3 900
GAUNTLET 2	3 900
HMS COBRA (WAR GAME)	4 000
INDIANA JONES	3 900
KARATE MASTER	3 900
MARBLE MADNESS	4 700
OUT RUN	3 900
OBLITERATOR	5 500
PHANTASIE II	8 200
RENAUD	3 900
SUB BATTLE SIMULATIN	3 900
STAR WARS	4 400
SENTINEL	4 700
STARGLIDER	4 700
TEST DRIVE	4 700
TERRORPODS	5 500
TAI PAN	3 900
WINTER OLYMPIAD 88	4 400

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** JUAN ALVAREZ MENDIZÁBAL, 54. 28008 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS: .....

DIRECCIÓN COMPLETA: .....

..... TEL .....

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

.....

.....

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: .....

FORMA DE PAGO:

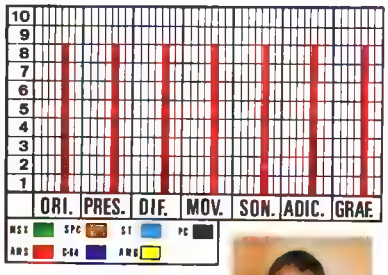
☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

Amstrad
SYSTEM 4
INFOGRAMES
CINTA Y DISCO
CINTA 875 PTS
DISCO 1950 PTS

BUBBLE GHOST

Transcurre la época de los fantasmas y nosotros somos uno de ellos, pero tenemos un problema, nuestro alma en pena por los pecados cometidos en vida, vaga junto a nuestro lado, con lo que tenemos que llevarla a todas partes y evitar que tropiece, porque nosotros moriríamos. La llevaremos a base de soplidos, ya que no poseemos brazos ni piernas, como todos sabemos y tampoco podemos darla con el cuerpo ya que somos inmateriales. Nuestra misión es guiar al alma en pena por todo el castillo y atravesar el mayor número de pantallas posibles.

En esta ocasión también se utiliza en la construcción de las pantallas, los gráficos digitalizados, pero no como pieza clave, sino como una unión muy bien hecha con los gráficos dibujados, lo que hace que las pantallas tengan un aliciente, para encontrar la que utiliza algún gráfico de este tipo. Los gráficos del personaje son muy buenos, así como los efectos sonoros del juego, lo que provoca una gran adicción, y nos recuerda a los de antes que eran simpáticos, fáciles de manejar, sin complicaciones de instrucciones y poco monótonos.



ENRIQUE HILARA

PHARAON Y FORTERESSE

Amstrad

Seguro que todo el mundo se acuerda del mítico juego de Loriciels, que lanzó al estrellato a esta casa, era Bob Winer. Dicho juego tenía la innovación de utilizar por primera vez, gráficos digitalizados, que no han sido hasta la fecha igualados por ninguna otra casa. Pero este juego desgraciadamente, tuvo una pequeña mancha, que sólo salió para la versión de disco, con lo que los usuarios de cinta, no pudieron disfrutar de el, pero pensando en ellos y en mejorar su calidad, la casa Loriciels se puso a trabajar y al final ha conseguido hacer dos juegos que serán la revelación de este verano, debido a que mejoran al primero de la saga y por primera vez aparecen dos con imágenes digitalizadas para la versión de cinta, así como la de disco.

PHARAON

Un célebre investigador de la Universidad de Washington, descubrió en el transcurso de sus excavaciones arqueológicas en Egipto, la existencia de

PROEINSA
LORICIELS
CINTA Y DISCO:
CINTA 875 PTS.
DISCO: 2.200 PTS.

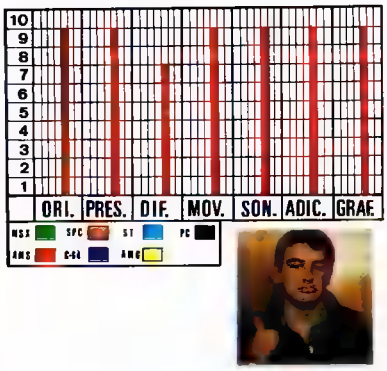
Acktheon, el faraón de la antimateria, y de su fórmula. El poseedor de dicha fórmula, podría ocultar a voluntad cualquier parte de la Tierra.

Así pues, nuestra misión como mercenario, será descubrirla. Una vez en tu poder, podrás venderla al mejor postor o incluso hacerte poderoso con ella; de todo pasó por tu imaginación, pero antes, hay que conseguirla. No dudas en partir inmediatamente al lugar de las excavaciones, pero está bien custodiado, e incluso la entrada y toda la ciudad, está vigilada y para colmo te separa un grueso muro que es imposible escalar, así pues no tienes otro remedio que convencer a los guardias para que te dejen entrar, pero es aquí donde comienza la aventura.

Este programa incluye dos juegos de acción, pero para jugar al segundo hay que acabar el primero. Os podemos decir que el código de acceso a la segunda parte es el 3615, pero conviene llegar a ésta con todo lo acumulado en la primera parte si queremos llegar al final con vida.

El juego se desarrolla a base de iconos y con un poco de conversación por nuestra parte con la gente que nos encontremos a nuestro paso para que nos den información, etc...

La calidad gráfica es buena al ser digitalizaciones, el sonido es bueno pero sólo en la melodía del comienzo, que es en el único momento en que aparece; la presentación es virgera al ser una digitalización que ocupa toda la pantalla, pudiéndose apreciar aquí toda la facilidad que puede tener un ordenador en tratar imágenes.



PHARAON - INSTRUCCIONES PARA TERMINAR LA VIDEO-AVENTURA

BROTE PIEDRA, TOMA MENSAJE, LEE MENSAJE CON LUPA, DI 20, N, TOMA PIRAMIDE, O, SOCAVA PUERTA, N, TIRA PUNO, EXAMINA AGUJERO, TOMA DIAPOSITIVA, TOMA GRANADA, E,E, ENCIENDE LAMPARA, TOMA MINITEL, O, LEE DIAPOSITIVA, RAMA MINITEL, ENCIENDE MINITEL, TECLEA 3615, TECLEA LORICIEL, DESCONECTA MINITEL, N, DESATASCAR GRANADA, BALANZA GRANADA SOBRE COLUMNA, N, DA MINITEL AL DIOS, S,E,E,S, DA MENSAJE AL HOMBRE, COMPRA CAMELLO, E,N, TOMA CUERDA, N,O,N,O, ABRE TUMBA, E,E, TOMA MASCARA, O, TOMA PIRAMIDE, N, FIJAR CUERDA AL ANILLO, CAMELLO TIRA CUERDA, TOMA CUERDA, N, SUBE SOBRE CAMELLO, E,N,N, MADERA, S,S,O,O,O, TOMA DINAMITA, N,N,N, TOMA PIRAMIDE, ENSARTAR MASCARA, N,O, COLOCA PIRAMIDE SOBRE MAPA, DA DINAMITA AL OSCAR, S,S, BAJA EL FOSA, S,S.

Nota: A la hora de comprar el camello, te saldrá en pantalla un juego de marcianos, si salvas la prueba, continuarás tu video - aventura!.

FORTERESSE:

La historia transcurre en el año 666; en esta época todavía existian pueblos incultos, bárbaros consumados cuya única ley era la fuerza. Este pueblo sólo vivía para la guerra y para el secuestro de personas que maltrataban, torturaban y arrojaban a las fieras por simple capricho y diversión; pero en cierta ocasión en la batalla de GWNDOLINE, la joven y bella hija de ANGKOR, jefe de los caballeros que en esa batalla luchaban en contra de las fuerzas del mal, fue raptada. Sólo tenía 22 años, gracias a esto y por ser la hija de quien era, le concedieron el privilegio de continuar viva, pero sin embargo sí la despojaron de sus ropas y la vistieron con una armadura de bronce, dejándola en las mazmorras del castillo de las fuerzas del mal, para que algún día un joven y fuerte caballero pueda salvarla de esta agonia brumadora.

Como habreis podido observar, sois vosotros los que hareis de caballeros y tendreis que intentar descubrir los candados que cierran la armadura, para ver el seductor cuerpo de la joven, que en lo sucesivo te pertenecerá si consigues liberarla antes de que las fuerzas del mal te crucifiquen por tu osadia.

El juego es completo, hay una digitalización de imágenes y sonido, así como un sintetizador de voz. La búsqueda de los candados se desarrolla en 65 pantallas digitalizadas, y aunque os parezcan pocas, la aventura no lo es. No tendremos que hablar con nadie, lo que hace que este juego sea mucho más rápido que el anterior, incluso podremos buscar pasadizos secretos, pero cuidado con éstos que suelen ser mortales.

La presentación es también muy buena, así como la sintetización de la voz que es bastante clara.

Así pues os invito a pasar un agradable rato con este juego. Es el tercer juego de la casa Loriciels en utilizar los gráficos digitalizados y quizá el mejor de este tipo de vídeoaventuras, que sin ser conversacional, lo hace muy adictivo.

En resumidas cuentas, los dos juegos son muy buenos. Gracias a la casa española que lo comercializa Proeinsa, por su traducción al castellano, y a los programadores por hacer las versiones de cinta, aunque éstas tarden en cargar merece la pena. Y si no, comprobadlo vosotros mismos.

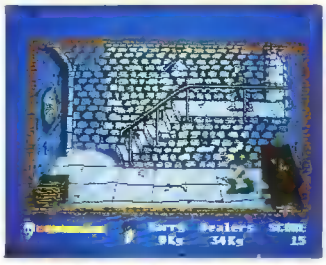
ENRIQUE S. HILARA

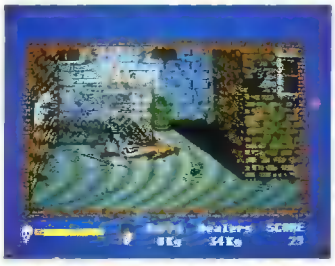
FORTERESSE - INSTRUCCIONES PARA ACABAR LA VIDEO-AVENTURA

O, (COGE CANDADO, LLAVE Y VELA) E, (ACTIVA LLAVE) N,N, (COGE LLAVE Y HACHA) S,S,S,S, (ACTIVA LLAVE) S,S,S, (ACTIVA HACHA) (COGE CANDADO Y LLAVE) N,N,N, (COGE CUERDA) E, (ACTIVA LLAVE) S,S, (ACTIVA VELA) S, (COGE CANDADO) N,E, (COGE REMOS Y HACHA) E, (ACTIVA CUERDA) (ENCUENTRA PASADIZO) SI SALVAS EL JUEGO, SEGUIRAS PARA VER ALGO HERMOSO. (ACTIVA HACHA) E, (COGE LLAVE) S, (COGE CANDADO) O, (COGE LLAVE) (ACTIVA REMOS) S,S,S,S,E, (COGE HACHA) S,S,O, (ACTIVA LLAVE) (SUBE ESCALERA) (ACTIVA HACHA) (SUBE ESCALERA) (COGE CANDADO) S,E,N,N, (COGE VELA Y CUERDA) E,S, (ACTIVA LLAVE) S,S,S, (COGE CANDADO) N,N,N, (COGE LLAVE) N, (ACTIVA CUERDA) (BUSCA PASADIZO) S,O,O, (ACTIVA LLAVE) N, (ACTIVA VELA) N, (COGE CANDADO) S,S, (COGE LLAVE) N,E,S,S,S,O, (ACTIVA LLAVE) N,N,22, (COGE CANDADO Y LLAVE) S, (COGE VELA Y LLAVE) E,N,N, (ACTIVA LLAVE) N,N, (COGE VELA) (ACTIVA VELA) (SUBE ESCALERA) E,E, (COGE VELA) O, (ACTIVA LLAVE) N, (ACTIVA VELA) N, (COGE CANDADO) S, (ACTIVA VELA) O, (BUSCA PASADIZO) S, (COGE LLAVE) O,S,S,E,E, (COGE VELA) N,N, (ACTIVA LLAVE) N, (ACTIVA VELA) N, (SUBE ESCALERA) (COGE CANDADO).

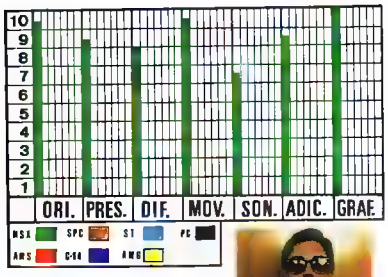
LA QUE TIENES DELANTE DE TUS OJOS ESTA PRISIONERA ¿A QUE ES UNA PENA?

MANHATTAN DEALERS





SILMARILS. ERBE SOFT. ATARI ST.



MANHATTAN DEALERS tal vez sea uno de los mejores programas existentes hasta el momento para el ST. En él encarnamos a un matón de barrio que debe luchar contra los enemigos del distrito. El programa está ambientado en escenarios de América, los típicos barrios donde hay canastas colgadas de cualquier sitio, peleas callejeras cada dos por tres.

Tal vez una de las mejores escenas sea la de las canchas de baloncesto, y de los contrincantes a los qué te tienes que enfrentar, todo un lujo de detalles en un sólo programa que tiene 700 k de buen juego y adicción, para todos los amantes de este tipo de programas, éste es el mejor.

Te aconsejamos que tengas cuidado con los matones, ya que en las calles de Nueva York no existe la ley y en cualquier momento puedes encontrar la muerte.

A continuación deberás ir al Bronx, uno de los peores barrios de la ciudad, donde si no entras hecho una basura, sales de ella con los pies por delante como mínimo. Especial atención hay que prestarle a los gráficos ya que están cuidados de una forma increíble, tiene hasta los últimos detalles en cuanto al personaje; a los punkies por ejemplo se les nota muy bien el pelo hacia arriba y pintado.

PUNTOS POSITIVOS:

- Gran realismo en los escenarios.
- Programa con muchos detalles.

PUNTOS NEGATIVOS:

- Escaso desarrollo de juego.

FRANCISCO PAZ

BARBARIAN

AMIGA Y ATARI ST
SERMA
4.780 PTS.

En este juego encarnamos a Hegor, el más famoso de los mata dragones de todos los tiempos, que debe vengar la muerte de su padre. La historia comienza cuando Hegor era un niño y aprendía a cazar y a manejar las armas de la mano de su padre, Thoron, hasta que un día se presentó en su ciudad un terrible dragón que destruía todo lo que encontraba a su paso sin oposición alguna. Por fín, un valeroso hombre salió a hacerle frente con una espada y obligó a la bestia a salir de la ciudad, pero el animal consiguió alcanzarle en el cuello con un terrible golpe de su cola que le separó la cabeza del cuerpo, muriendo instantáneamente. Habiendo mutilado a su víctima, el dragón devoró su cabeza y cogiendo el resto del cuerpo entre sus fauces desapareció en el bosque. Hegor presenció el terrible espectáculo congelado... era su padre.

Hegor se prometió que algún día vengaría la brutal muerte de su padre y destruiría al terrible dargón. Hegor sabía que debía salir de su ciudad y viajar en busca de aventuras y experiencia, después estaría preparado para acabar con la bestia que tan fácilmente había derrotado a su padre.

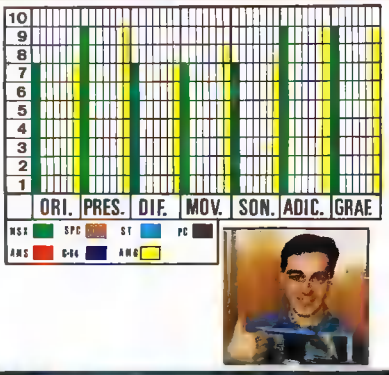
Varios años después, mientras viajaba de ciudad en ciudad, empezó a oir rumores sobre extraños sucesos en su ciudad natal y se dirigió a ella. Cuando llegó, fue a su casa y recordó una historia que le contó su padre Thoron, sobre él y una migo suyo, Necron, que fueron destinados por un druida al bien y al mal, respectivamente y Necron terminó matándole por medio del dragón, era su guardián. Hegor vió así la forma de acabar con Necron, debería reflejar los rayos de Necron sobre el con un objeto brillante y luego tirar por un barranco la bola de cristal donde estaba encerrada la fuente del maligno poder de Necron. Se puso en camino hacia el tenebroso reino subterráneo de Durgan, finalmente, después de años de tormento, podría vengar la muerte de su padre y regresar victorioso para convertirse en rey.

En el juego podemos controlar a Hegor con teclado, joystick y ratón, aunque lo más cómodo es el ratón. Con él utilizamos unos iconos que se encuentran debajo de la pantalla con las siguientes funciones, izquierda, derecha, arriba, abajo, parar, saltar, correr, atacar, defenderse y huir. Presionando el botón derecho aparece la pantalla de información y las opciones de coger, dejar y usar.

LA CLAVE:

Si con todo lo explicado te parece muy difícil completa la misión, teclea la clave:

04-08-59



Podrás disponer de vidas infinitas para demostrar a todo el mundo por qué te llaman Hegor el bárbaro.

FICHA TECNICA:

Amiga:

Tiene unos excelentes gráficos con un buen scroll y destaca la gran cantidad de sonidos y efectos digitalizados que tiene, así como la variedad de los enemigos a batir, de los que destaca Vulcuran el dragón, por su tamaño, colorido y movimiento. La presentación del juego es de lujo ya que viene acompañado de una completa historia y por un hermoso poster.

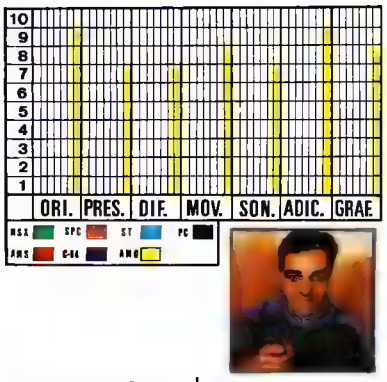
Atari ST:

Los gráficos, colores, sonidos y demás son iguales a los de Amiga, sólo la velocidad del scroll y los movimientos son un poco más lentos.

J. JOAQUIN LOSAS

AMIGA
DRO
4.700 PTS.

AAARGH!



Darance es una tranquila, pacífica y perdida isla donde sus habitantes van al trabajo con una sonrisa en la cara y una canción en el corazón. Allí la felicidad de la gente era tan grande, que los programadores de Melbourne House decidieron animar un poco la cosa creando dos de los más terribles y feroces monstruos que vieron la luz del día, el Ogro y el Dragón, que no darán un minuto de descanso a los habitantes de tan paradisíaca isla.

En realidad el Ogro tenía sus propios motivos para estar enfadado con la sociedad. Siempre tuvo una vida muy dura, cuando era sólo un pequeño ogro nadie quería jugar con él y cuando le veían, corrían despavoridos a esconderse y tan sólo porque media 10 metros de altura, tenía un solo ojo y la fea costumbre de asar con su aliento a quien no opinase como él, pero... ¿quién entiende a los humanos?. Y ahora, por fin ha llegado la hora de la venganza, encontrarás el huevo de oro con el que conseguirás que toda la isla se doblegue ante ti.

Lizard, el dragón, era más tranquilo, se conformaba con aterrorizar a toda la vecindad y poder disfrutar de las muchachas del lugar, que le gustaban mucho, sobretodo si estaban asadas en su propio aliento. Y así hubiese continuado su pacífica existencia, de no haber sido por las intenciones del Ogro de conseguir el huevo del poder con el que le obligaría a postrarse ante él y decidió que si alguien debía mandar sobre todos los demás, ese debía ser él y se lanzó en la búsqueda del huevo de oro para ser el primero en encontrarle.

Antes de comenzar el juego, debemos elegir a qué monstruo vamos a gobernar, después apareceremos en la primera ciudad. En cada una de ellas tenemos que destruir los edificios para encontrar los huevos de roca que se encuentran escondidos, pero no en todas las ciudades. Necesitarás golpear o incendiar los edificios para demolerlos, mientras luchas contra las criaturas que te acosan, como los mosquitos gigantes y los extraños pajarracos que aparecerán y te buscarán para dañarte. Pero sobretodo habrás de tener cuidado con la catapulta que manejan los humanos, tu tendrás que destrozarla antes de que te destroze a ti.

Las contínuas peleas dañarán tu vitalidad y necesitarás reponerlas o de lo contrario tendrás una muerte muy sangrienta, ésto lo consigues devorando las hamburguesas y perritos calientes que aparecen al derrumbar los edificios, así como a los aterrorizados habitantes de las ciudades. Las llamas que salen de tu boca también se desgastan, pero podrás reponerlas cogiendo rayos.

Cada vez que consigas un huevo de piedra deberás llevarlo a la cueva del tesoro hasta reunir cinco. Pero desafortunadamente, nada es fácil en la vida y tendrás que luchar contra el otro monstruo en una feroz batalla cuerpo a cuerpo. Si consigues ganarle cinco veces, podrás intentar apoderarte del huevo de oro que se oculta bajo un volcán, si lo consigues te convertirás en el jefe supremo de la isla perdida.

FICHA TECNICA:

Los gráficos de las ciudades que debemos destruir son muy buenos y variados, podemos encontrar desde una ciudad Maya a una griega. La animación de los personajes es buena y sobre todo en la pelea de los dos titanes. El sonido, sin ser muy bueno está a la altura de las circunstancias, especialmente el gruñido que emiten los monstruos al morir.

Parece que después del Rampage los juegos de monstruos están de moda, pero AAARGH! no es sólo una copia, se distingue en que en éste, los monstruos también pelean entre sí, lo que le da más emoción, y en detalles como el indicador de energía que se muestra con la cabeza de tu monstruo, donde a medida que pierdes energía irán apareciendo unas letras, cuando se complete la palabra AAARGH!, morirás.

J. JOAQUIN LOSAS

AMIGA
DRO SOFT
2.300 PTS.

SIDEWINDER

La guerra había llegado a un punto muerto, cruzando el vasto espacio las gigantescas naves estaban cara a cara, ambas igual de destructivas, igual de imponentes, con las defensas levantadas. Nada inclinaba la balanza a ninguno de los bandos. Las líneas e la batalla subian y bajaban según atacaban o defendía unos y otros. Los planetas de la zona estaban siendo destruidos y eran capturados y recapturados por cada bando en su turno de atacar.

Luego vino, volando con una dirección fija, sin protección de otras naves, desde las líneas alienígenas hacia la Tierra, una inmesa nave del tamaño de un planeta; era la famosa Star Killer ("Asesina de estrellas").

Llegaron noticias de la destrucción que causo al chocar con un sol, que convirtiéndose en una supernova arrasó completamente su sistema. Por supuesto, todo el poder ofensivo de las naves de la Tierra fue concentrado en la Star Killer, pero nada la afectaba. Tenía el tamaño de un pequeño planeta y generaba un campo de fuerza mucho más poderoso que cualquiera de los generados por las demás naves conocidas y los cañones láser y torpedos de protones, no eran para ella más que picaduras de mosquito.

Por casualidad, y después de examinar concienzudamente la enorme nave, se descubrió una pequeña abertura y se pensó que se podría penetrar en la Star Killer por la abertura de las basuras. Una vez dentro, esperaban que pudiese sobrevivir a las defensas internas de la nave hasta llegar a

su centro de control y destruirla antes de que destruya la Tierra.

Se examinó la nave con rayos x y demás scanners, descubriendo que estaba compuesta de diversos niveles. El piloto deberá encontrar la forma de superar los distintos niveles hasta llegar al de control, luego deberá destruir el centro de control para acabar con la nave. Por supuesto, con el piloto atrapado en el centro de la Star Killer, no es muy posible que pueda sobrevivir a la explosión, por lo que está misión debe ser clasificada de suicida.

Los niveles están separados por unas grandes puertas que no deberás tocar, ya que su simple roce es mortal. Como ayuda para llegar al nivel de control, sólo cuentas con unos paquetes de poder que puedes recoger y que depen odiendo de la letra con la que estén marcados te permitirán:

R- fuego rápido.
P- disparo poderoso.
G- invulnerabilidad.
H- detiene el scroll.

Estos poderes los podrás utilizar durante 15 segundos o el equivalente de dos pantallas.

FICHA TECNICA:

Los gráficos de este juego son buenos, pero podrían estar mejor teniendo en cuenta que es para un Amiga. El scroll es vertical y verdaderamente bueno porque tiene unos pequeños desplazamientos horizontales que le dan una gran sensación de realidad. Si a esto le añadimos la buena realización de las explosiones digitalizadas y la cantidad de pantallas diferentes, nos encontramos con un juego de gran categoría, al viejo estilo del masacramarcianitos, pero que los supera a todos en cuanto a cantidad de enemigos a batir, ya que según nos acercamos a la sala de control, el juego se convierte en una orgía de destrucción cuyo apocalíptico clímax es la sala de control, donde cada punto de la pantalla se convierte en un enemigo.

J. JOAQUIN LOSAS

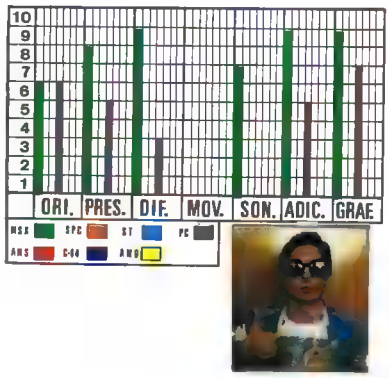
Juegos

PLAYHOUSE

IBM PC, MSX 2, AMIGA, ATARI ST

FRANCISCO PAZ RODRIGUEZ.

EUROSOFT
MCM
DISCO
1.853 PTS.



PLAY-HOUSE es otro de tantos juegos de poker que han aparecido delante de nuestras pantallas, sin embargo este tiene algo de especial y es que tendrás que enfrentarte contra dos adversarias a cual más guapa y mejor; además las rutinas de jugadas de poker son muy buenas y no vale hacerles faroles contínuamente.

La bellísima dama de compañía deberá sacar tanto para nosotros como para nuestra guapísima adversaria, cinco cartas de una baraja que contiene 52. Para poder ganar tiene que ser nuestra jugada más alta que la de ella. El orden de preferencia es el siguiente:

- Straight Flush. . .Cinco cartas del mismo color.
- Carré . . . . . Cuatro cartas iguales.
- Fullhouse . . . . . Un par y tres cartas iguales.
- Flush . . . . . Cinco cartas de un color.
- Straight. . . . . Cinco cartas sucesivas.
- Three of a kind . . . Tres cartas iguales.
- Two pair. . . . . Dos pares.
- One pair. . . . . Dos cartas iguales.

En esta desafiante versión de poker, es el AS la carta más alta y el dos la más baja.

En el caso de igualdad de manos entre tu y la chica, ganará la de mayor puntuación de los dos.

Deberás elegir a tu adversaria indicándolo mediante el ratón o el joystick (Kim o Judy). A continuación aparecerá tu adversaria y comenzará el juego.

TERMINOS:

- Bet: En caso de que creas tener una buena carta y quieras tentar la suerte.
- Stay: Tienes una jugada corriente y toma una postura expectante.
- Drop: Tus cartas no te ofrecen ninguna expectativa de ganar y te das de antemano por vencido.
- Call: Quieres ver las cartas de tu adversaria, entonces las jugadas quedan echadas.
- Raise: Después de Bet crees tener mejores cartas que tu adversaria, por lo que quieres aumentar la jugada.

¡ATENTO Y A POR TODAS!

La versión para PC de este programa no tiene nada que envidiar a la de ATARI o AMIGA. Playhouse está diseñado para tarjeta CGA. Con un simple "copy" se puede instalar en cualquier disco duro. No tiene un alto nivel de juego, conociendo un poco las reglas del poker es posible ver todas las pantallas.

Antonio Pérez

EL REY DEL AJEDREZ

COLOSSUS 4 CHESS

CDS Software LTD

COLOSSUS es el programa de ajedrez más completo disponible actualmente. Incorpora la más amplia gama de posibilidades, algunas de ellas no utilizadas aún en ningún tipo de microordenador. Ofrece la posibilidad de elegir entre el tablero plano, en dos dimensiones, o el tridimensional.

AHORA EN MSX
al precio de
1.500 pts.

Disponible también en
cassette Commodore
cassette Spectrum
cassette Amstrad
disco Amstrad
y PCW

ASCENSOS
JUGADA CINCUENTA
TABLAS POR REPETICION
REY, ALFIL Y CABALLO
CONTRA REY
TODOS LOS MATES

Serma Software
EL MEJOR

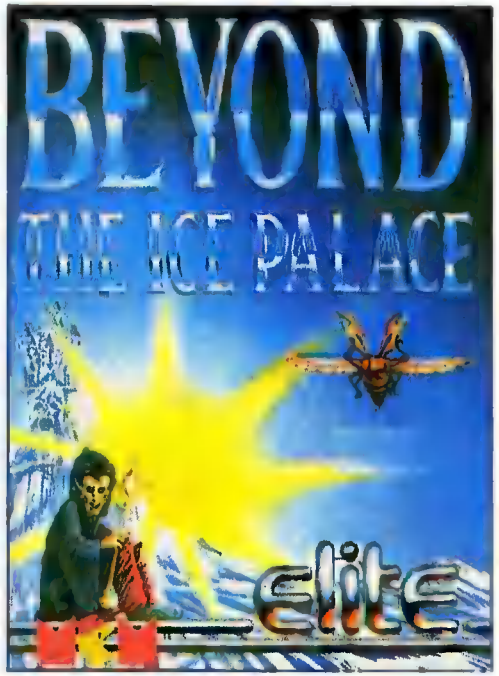
SERMA SOFTWARE
Francisco Navacerrada 17
28028 MADRID
Teléfono 433 19 16
FAX 252 21 62

DISTRIBUIDORES

GALICIA ASTURIAS LEON
Romero Pinto Fuentes y otros
San Andres 136 5º 6
15003 La Coruña Tel. (981) 12 [illegible]
CATALUÑA (Centrales MSX)
Dracon S.A.
Villadecavalls 296 238
Barcelona Tel. 330 101 50
CATALUÑA (resto del catálogo)
Hard Moon
Valencia 138 [illegible]
Barcelona Tel. 301 033 19-4
ANDALUCIA ORIENTAL
P.M.V.
Ing. de La Torre 4coves
Edificio Arcadia 6
MALAGA Tel. (952) 31 08 5

VEN A VISITARNOS O MANDANOS ESTE CUPON A KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 63

TITULO: _____ SISTEMA: _____ REVISTA: _____
NOMBRE Y APELLIDOS: _____ DIRECCION: _____
POBLACION: _____ PROVINCIA: _____
COD. POSTAL: _____ TEL.: _____ FORMA DE PAGO: TALON BANCARIO ☐ CONTRARREEMBOLSO ☐


BEYOND
THE ICE PALACE
elite

3a. fase

2a. Vase

BEYOND THE ICE PALACE

MCM
ELITE
CINTA
875 pts.

Comodore Amstrad

Mas allá del Palacio de Hielo y hacia el Norte, existe una tierra mística donde viven extrañas criaturas, duendes y espíritus, dioses y diablos.

Recientemente en estas tierras se ha producido un desequilibrio entre las Fuerzas del Mal y las del Bien; las Fuerzas del Mal encabezadas por Lucifer, han destruído las casas y las vidas de los habitantes, así como la naturaleza del país.

Debido a ésto, una noche de las pocas que los diablos dejaban tregua, se celebró una reunión entre los ancianos de las aldeas y los espíritus sabios de los bosques. Entre todos decidieron elegir una persona que devolviera el equilibrio a esas tierras, para ello bendicieron una flecha sagrada y la lanzaron al aire, aquellos que la encontraran se verían implicados en una gran aventura, ¿sera éste nuestro caso?

Una vez encontrada la flecha nos encaminamos al desfiladero de donde supuestamente han visto salir a los espíritus malignos; antes de entrar en una gran gruta que se ve desde allí nos aprovisionaremos de valor, fuerza y voluntad para vencer al enemigo, así como de una de las tres armas que encontramos a la entrada de la caverna, y que son:

- CUCHILLO: Quizá sea el arma menos eficaz en esta primera fase.
- MAZA: Surte un gran efecto a la hora de destruir muros.
- ESPADA: Mata muy deprisa y con eficacia a los enemigos grandes.

Una vez examinadas las armas, creemos conveniente coger la maza, e introducirnos de una vez en la gruta; ya desde nuestra entrada empiezan los problemas. Una bandada de enormes vampiros nos ataca, conseguimos deshacernos de ellos, pero nos obstruye el camino un muro que derribaremos con rapidez antes de que vengan más vampiros,

pero ¡sorpresa! después de eliminar el muro, aparece ante nosotros unos enormes zombies que nos lanzan hachas sin piedad; debido a la gran dificultad, nos vemos obligados a invocar a uno de los dos espíritus del boque que llevamos con nosotros, aunque en el transcurso del juego, nos encontraremos más; éstos nos debilitarán a algunos enemigos y destruirán a otros, pero son limitados, con lo que tendremos que utilizarlos sólo en los momentos precisos.

Continuaremos por el pasillo hacia adelante y nos aparecerá uno de los cabezillas de los murciélagos, que también dispara y con bastante destreza, por lo que hay que tener cuidado; después... (ya no os cuento más que si no no tiene emoción el juego).

Vereis que no es nada fácil y que necesita bastantes dotes de habilidad y sangre fría y eso sí, un buen manejo de joystick o del teclado, si os apañais mejor, aunque os voy a ayudar un poquito para pasar el primer nivel; tendreis que vencer al dragón que guarda la escalera; or recomendamos vencerle con la espada y con algún espíritu si aún os quedan.

En el segundo nivel, nuestra misión será destruir a una araña

reina que se distinque de las demás, por su color; también os recomendamos la espada y el espíritu, aunque si conseguís conservar la espada láser es la más eficaz.

En el tercer nivel, tendreis que destruir a la bruja del castillo de hielo, que es la causante de todo este desastre, para ello os recomendamos lo mismo que en el segundo nivel. Por fín nuestra misión está casi acabada, lo que viene después... así que valor y al Joystick.

ENRIQUE S. HILARA

FICHA AMSTRAD:

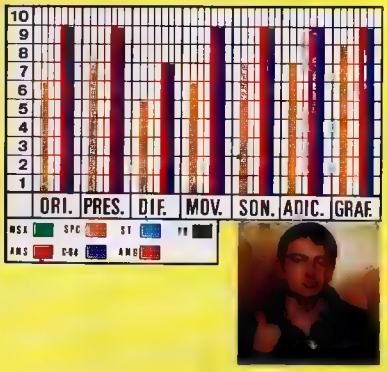
Qué podemos decir de este juego de la casa Elite que cada vez saca mejores y más atrayentes programas. En esta ocasión podemos decir que ha hecho casi una segunda parte del Ghost Groblins, pero eso sí, mucho mejor en todo. La concepción del juego es muy buena, los gráficos estupendos, así como la música, sonido, presentación etc. Podríamos calificarlo de mega juego, pero como la puntuación sólo llega a muy bueno, lo tendremos que dejar así, y eso sí, la presentación es estupenda, merece la pena verla, aunque no merece tanto la espera para que se carge, que es casi lo mismo que tarda el juego en cargar.

En definitiva un juego de los que hay que recordar y tener en la vitrina del honor.

```
10 REM CARGADOR PARA AMSTRAD CINTA
20 REM DEL 'BEYOND THE ICE PALACE'
30 REM POR ENRIQUE SANCHEZ   Y
40 REM      ANTONIO PEREZ
50 REM
55 |TAPE:REM suprimir linea en 464
60 MODE 1:BORDER 1:INK 0,0
70 LOCATE 8,10:PRINT"INTRODUCE  CINTA OR
IGINAL"
80 LOCATE 12,12:PRINT"Y PULSA UNA TECLA"
90 CALL &BB18
100 OPENOUT "2"
110 MEMORY &7FFF
120 LOAD"!",&8000
130 m=&81D6
140 READ a$:IF a$="*" THEN 160
150 POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 140
160 POKE &8076,&D6:POKE &8077,&A1
170 CLS:LOCATE 6,12:PRINT "QUIERES SER I
NVULNERABLE (S/N)"
180 A$=UPPER$(INKEY$)
190 IF A$="S" THEN 220
200 IF A$="N" THEN POKE &81D7,&3A:GOTO 2
20
210 GOTO 180
220 CLS:LOCATE 6,12:PRINT"NUMERO DE ESPI
RITUS TIENES -2-"
230 LOCATE 18,14:INPUT "- ",D
240 IF D>250 THEN D=250
250 POKE &81DC,D
260 CLS:CALL &8000
270 DATA 3e,c9,32,d3,0e,3E,02,32,C3,05,
c3,00,01,*
```

FICHA TECNICA COMMODORE 64

BEYOND, el Palacio del Hielo es el último juego que ha sacado la casa ELITE para commodore 64. En commodore lo que más destaca es la música. Otra cosa que hay que destacar es que podemos jugar tanto con música como con teclado. Esto es aglo que se echaba de menos en los últimos juegos de commodore.



Los gráficos dejan un poco que desear. Pero podemos decir que es un gran juego.

Antonio Pérez

AMSTRAD SPECTRUM

NEBULUS

ERBE
HEWSON
CINTA
875 pts.

En el país de Nebulus están ocurriendo cosas muy extrañas; alguien sin autorización ha construído torres gigantes en el mar; nuestra misión será destruirlas con ayuda de nuestro mini submarino MK-7, así pues paciencia y buena suerte.

Los usuarios de los ordenadores Amstrad, después de mucho esperar, al fin pueden disponer también de un juego que hizo furor en los usuarios de Spectrum, por qué no decirlo, en esta ocasión la conversión ha aprovechado al máximo los recursos de nuestro Amstrad con

lo que la versió[illegible] éste es mucho mejor que la de [illegible]ectrum, ello se debe [illegible] combinación de [illegible] empleados, ya que su realización está en mode 0. El movimiento es estupendo, así como la sensación de giro de la torre, en definitiva un juego muy bueno.

Para ayudaros os damos un cargador, que os facilitará notablemente las cosas.

ENRIQUE S. HILARA

```
10 REM VIDAS POR ENRIQUE S. HILARA
20 REM PARA LA REVISTA MENSUAL
30 REM SYSTAX ERROR (1988)
40 REM VERSION AMSTRAD CINTA
50 REM
60 MEMORY &3FC0-1:MODE 0:LOAD"!",&3FC0
70 POKE &415B,50:POKE &415C,0
80 FOR I=&50 TO &50+15
90 READ C$:POKE I,VAL("&"+C$):NEXT
100 DATA 3E,35,32,EF,85,3E,60,32,95,92,3
2,83,96,C3,0,1
110 MODE 1
120 LOCATE 5,10:PEN 3:PRINT "  VIDAS POR
ENRIQUE SOFT":PEN 1
130 LOCATE 5,12:INPUT "QUIERES VIDAS INF
INITAS ; ",A$
140 LOCATE 5,14:INPUT "QUIERES QUITAR EN
EMIGOS ; ",B$
150 IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &51,0
160 IF UPPER$(B$)="S" THEN POKE &56,0
170 CALL &3FC0
180 REM
190 ' poke vidas infinitas &85ef,0
200 'poke' quita enemigos &9295,0:&9683,0
```

```
10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
20 CLEAR 24999: FOR N=25000 TO
25033: READ A: POKE N,A: NEXT N
30 DATA 221,33,33,252,17,17,0,
62,0,55,205,86,5,221,42,46,252,2
37,91,44,252,62,255,55,205,86,5,
175,50,153,128,195,0,128
40 PRINT AT 21,5; INK 7; PAPER
2;"PON LA CINTA ORIGI
NAL": LOAD !:"CODE : RANDOMIZE US
R 25000
50 SAVE "CARNEBULUS" LINE 10
```

	ORI.	PRES.	DIF.	MOV.	SON.	ADIC.	GRAF.
10							
9							
8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							

MSX SPC ST PC AMS C64 AMG

DISTRIBUIDOR: ERBE
CASA: MARTECH
FORMATO: CINTA
875 pts.

Amstrad Spectrum Comodore

En el planeta Granath sucedió un cataclismo y fue después de este suceso, cuando los dinosaurios se apoderaron del planeta, destruyendo a todos los mamíferos y humanos; pero Vixen fue abandonada cuando era niña y creció con los astutos zorros, que le otorgaron poderes mágicos, tales como transformarse en zorro y luchar con cualquier criatura por muy grande que ésta sea. Ayudada con su látigo mágico, será valiente y decidida en completar todos los niveles del planta, ¿serás capaz de ayudarla?

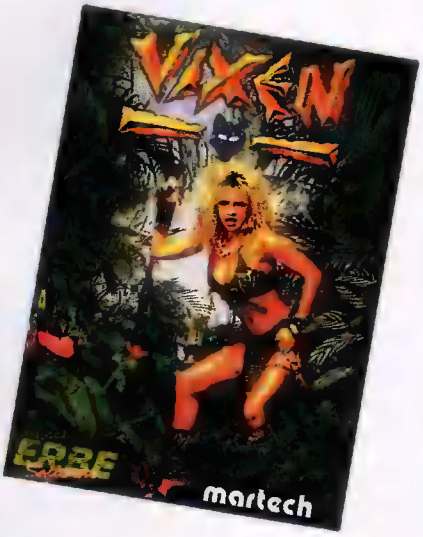
Para terminar el juego, tendremos tres cargas separadas por sí mismas, lo cual siempre es de agradecer, ya que no nos hace ninguna flata un código de acceso a ellas.

FICHA AMSTRAD:

En esta ocasión, volvemos a tener en nuestras manos un juego con un scroll hacia la derecha, unos gráficos muy bien hechos, lo mismo en colorido que en la figura propiamente dicha, realizados en mode 0 para aprovechar al máximo los colores; el movimiento es bueno, pero quizá le falta algo más de reflejos al dar la vuelta la figura.

Cabe plantearse muy profundamente, si las tres cargas son la misma o son en verdad diferentes, ya que la semejanza entre ellas es enorme, no así la dificultad.

ENRIQUE S. HILARA



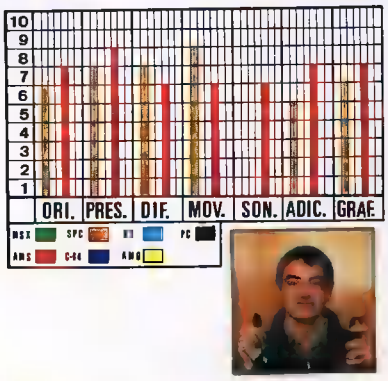
FICHA TECNICA SPECTRUM

Si este programa se hubiese realizado en España, no cabe duda que lo hubiese hecho Dinamic, ya que guarda gran apariencia a una vídeoaventura. El juego es entretenido aunque le falta música y algo más de variedad y no siempre tener que ir a la derecha.

El movimiento de Vixen cuando está en cuclillas es muy bueno. Aunque en la cinta pone que hay 3 partes, para mí todas se parecen. En todas hay que hacer lo mismo.

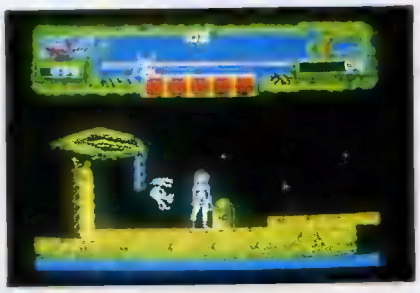
POKES

51788,0 V.I. 1
51793,0 V.I. 2 y 3



Este cargador sirve para todas las versiones.

A. Pérez



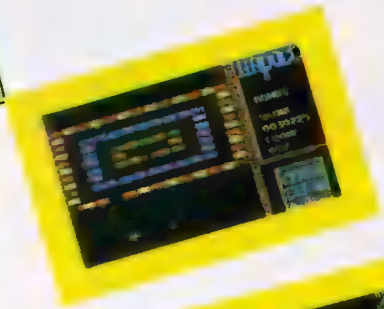
```
10 REM ********VIXEN********
20 REM *******SPECTRUM*******
30 REM *ANTONIO PEREZ (1988)**
40 POKE 23693,0: POKE 23624,0:
   CLEAR 29183: POKE 23739,111
50 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""CODE
60 IF PEEK (51793)<>251 THEN
   POKE 51788,0: GO TO 80
70 POKE 51793,0
80 CLS: LOAD ""CODE 16384
80 RANDOMIZE USR 51456
```

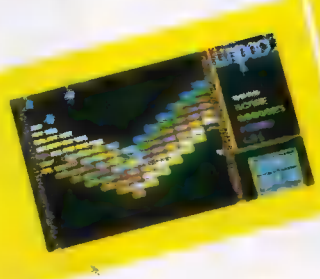
```
10 REM CARGADOR DE VIXEN
20 REM CINTA    ORIGINAL
30 REM PARA  ( AMSTRAD )
40 REM POR  ENRIQUE SOFT
50 REM
60 ;TAPE:REM suprimir en 464
70 OPENOUT "2"
80 LOAD"!",&A000
90 m=&1000
100 READ a$:IF a$="*" THEN 120
110 POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 100
120 CALL &1000
130 POKE &A040,&CD:POKE &A041,&80:POKE &
A042,&A1
140 M=&A180
150 READ a$:IF a$="*" THEN 170
160 POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 150
170 MODE 1:BORDER 1:INK 0,0:LOCATE 5,12:
PRINT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N)"
180 A$=UPPER$(INKEY$)
190 IF A$="S" THEN POKE &A181,&0:GOTO 22
0
200 IF A$="N" THEN 220
210 GOTO 180
220 CLS:CALL &A00B
230 DATA 21,1c,a0,1,31,1,11,0,a0,3e,14,
f3,ed,4f,ed,5f,ae,eb,ae,eb,77,23,13,b,78
,b1,20,f2,c9,*
240 DATA 3E,3D,32,14,35,C3,B0,33,*
```

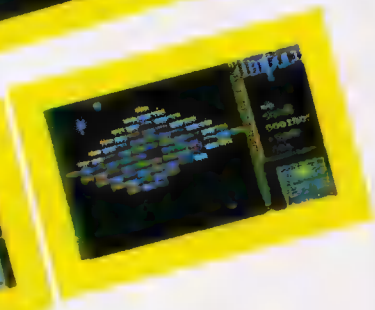
Amstrad - Spectrum - Atari

IMPACT

SYSTEM 4
CINTA 875 pts
DISCO 1950 pts.







En esta ocasión tenemos otro machaca ladrillos, pero éste tiene una variante con respecto a los demás. Aquí podrás hacerte tu mismo las pantallas.

El juego consta de 80 pantallas, pues las realizadas por nosotros serán las diez últimas, a las cuales podremos acceder con la clave USER. En esta ocasión no nos caen barriles que nos dan poderes, sino que lo que cae hace crecer en uno

los iconos de nuestra derecha y dependiendo de dónde esté el recuadro, así será el poder que obtenemos; hay nueve tipos:

- lentitud
- el efecto imán
- triplicado de la pelota
- alarga la nave
- podemos ver los ladrillos ocultos (porque sí; existen ladrillos invisibles que no podemos ver a simple vista
- láser (pero cuidado en algunos ladrillos rebota)
- bomba
- misil (¡ojo! sólo disponeis de tres)
- la pelota sádica, ya que destruye todo lo que se encuentra a su paso.

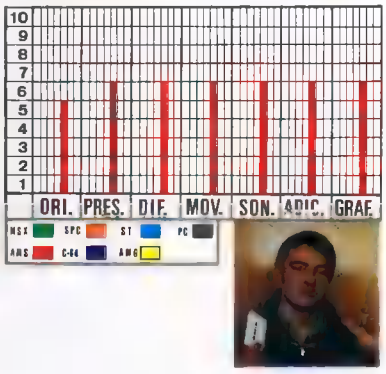
```
10 REM VIDAS PUESTAS A IMPACT
20 REM   PARA SYNTAX ERROR
30 REM POR ENRIQUE S. HILARA
40 REM VERSION AMSTRAD DISCO
50 REM
60 MODE 1:MEMORY 16000
70 LOAD"!usrint.bin",37550:POKE &9CCD,0:
POKE &9CCD,&A0
80 LOCATE 9,10:INPUT "VIDAS INFINITAS (S
/N): ",b$
90 FOR i=&A000 TO &A00F
100 READ a$:POKE i,VAL("&"+A$):NEXT
110 DATA 3e,34,32,94,6f,3E,5,32,5B,6E,cd
,63,bc,cd,ce,9c
120 IF UPPER$(b$)="S" THEN 130 ELSE 150
130 CALL 37550
140 END
150 LOCATE 1,10:PRINT TAB(38)
160 LOCATE 1,10:INPUT "NUMERO DE VIDAS L
AS SUYAS SON -5- :",A
170 POKE &A001,&35:POKE &A006,A
180 CALL 37550
190 '
200 'VIDAS INFINITAS - POKE &6F94,&34
210 'NUMERO DE VIDAS - POKE &6E5B,N
220 '          CLAVES PARA LAS FASES
230 'AMEN:BOOK:CROW:DOOR:EDGE:FALL:GATE:
240 'Y USER PARA LAS PANTALLAS
```

Las claves de acceso a las pantallas son:
AMEN - BOOK - CROW - DOOR - EDGE - FALL - GATE - USER

Os ofrecemos también el cargador de vidas para el disco original.

Suerte y a masacrar ladrillos que es lo vuestro.

ENRIQUE S. HILARA



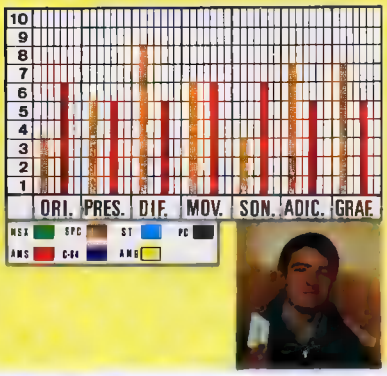
SABOTAGE

Zepelin Games
Serma
Cinta
675 Pts.
Spectrum

AMSTRAD SPECTRUM

Seguramente conocerás de sobra los típicos programas de marcianitos, pues bien Sabotage no es más que otro de esos juegos de los que avanzas con tu nave sobre una plataforma en scroll vertical; la originalidad como es de suponer, queda por los suelos, salvando únicamente al programa la gran idea de interponer una fase laberíntica, donde deberás demostrar tus reflejos y (ligeramente) tus capacidades logísticas.

LUIS JORGE GARCIA

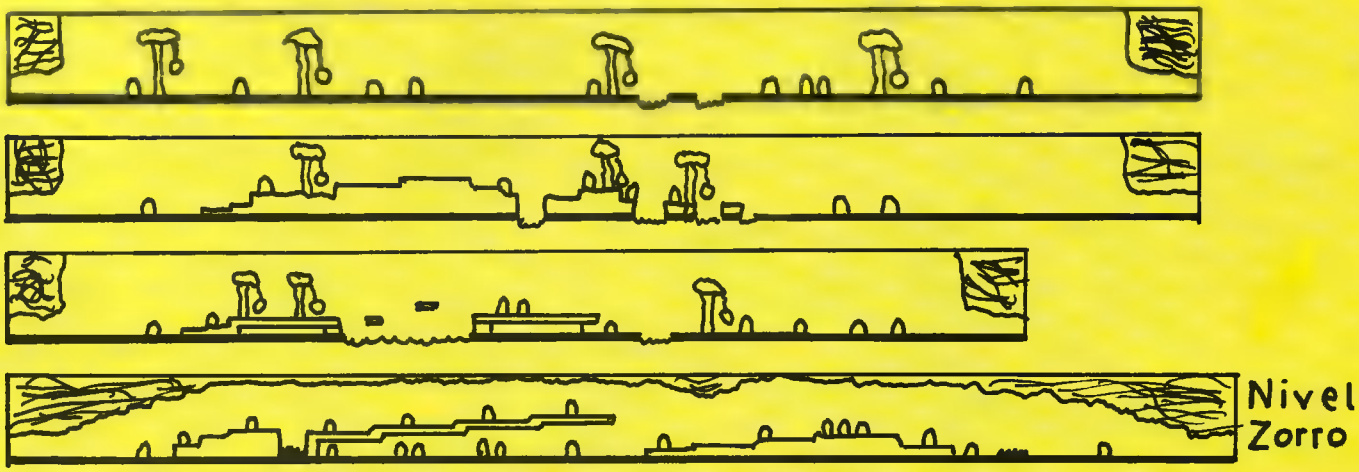


FICHA AMSTRAD:

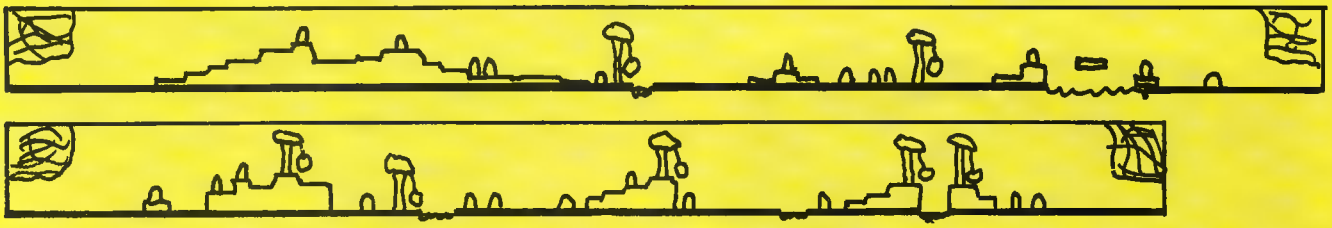
Este juego es otro de los muchos de naves con un scroll de arriba-abajo, pero innova en que al matar a la nave, ésta se estrella contra el suelo con un realismo muy bueno, así como el sonido del golpe. Por lo demás sigue siendo un clásico, con un movimiento muy bueno. El colorido es bueno y los gráficos están bien hechos, aunque son bastante simples.

MAPAVIXEN

VIXEN - I



VIXEN-II



Energia Zorro Totem Agua

Jose Luis Gomez
Sánchez Largo

SPECTRUM

```
10 REM      BEYOND
20 REM    ANTONIO PEREZ
30 REM   SYNTAX ERROR (1988)
40 BORDER 0: PAPER 0: INK 0
50 CLEAR 24831: LOAD ""SCREEN$
60 LOAD ""CODE: POKE 37423,0
70 RANDOMIZE USR 24832

37423,0 VIDAS INFINITAS
```

MSX

```
10 REM   CARGADOR DE HUNDRA
20 REM          POR
30 REM
40 REM     Francisco Paz R.
50 REM
60 COLOR 15,1,1:SCREEN2:DEFUSR=&H41:A=
USR(0):DEFUSR2=&H44:OPEN"grp:"AS#1:X=7
2:Y=40:FORL=0TO12:READA
70 PRESET(X,Y),1:PRINT#1,CHR$(A);:PRES
ET(X+1,Y),1:PRINT#1,CHR$(A);:PRESET(X+
2,Y),1:PRINT#1,CHR$(A);:X=X+8:NEXT
80 DATA 70,82,65,78,67,73,83,67,79,32,
80,65,90
90 S=34:A$="(@) SYNTAX ERROR 1988.":FO
RL=1TO3:PRESET(S+L,144),1:PRINT#1,A$:N
EXT
100 FORL%=166TO182:VPOKE8192+L%*8+0,12
9:VPOKE8192+L%*8+1,129:VPOKE8192+L%*8+
2,161:VPOKE8192+L%*8+3,161:FORP=4 TO 7
:VPOKE8192+L%*8+P,129
110 NEXTP:NEXTL%
120 FORL%=580TO602:VPOKE8192+L%*8+0,19
3:VPOKE8192+L%*8+1,193:VPOKE8192+L%*8+
2,161:VPOKE8192+L%*8+3,161:VPOKE8192+L
%*8+4,161:FORP=5 TO 7:VPOKE8192+L%*8+P
,193
130 NEXTP:NEXTL%:A=USR2(0)
140 CLEAR200,35499!
150 BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":BLOAD"CA
S:",R:BLOAD"CAS:":BLOAD"CAS:",R
160 CLEAR200,&HF37F:BLOAD"CAS:"
170 POKE42064!,0:DEFUSR=&H8383:A=USR(0
)
```

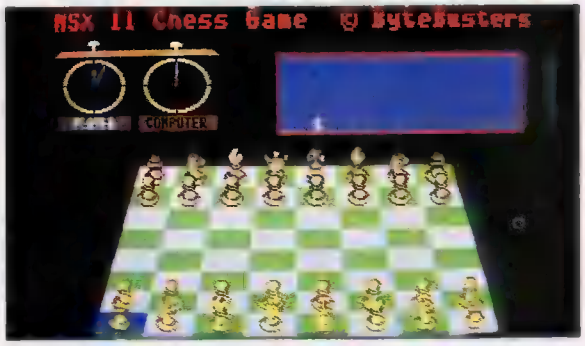
THE CHESS GAME

Distribuidor: MCM software.
Formato: Disco.

Las piezas de ajedrez están a la espera de tus movimientos. Con este ajedrez diseñado de forma tridimensional, podrá jugar partidas tan reales como la vida misma. Ajusta las habilidades del ordenador a tus porpias necesidades y aprovéchate de las numerosas posibilidades especiales, como guardar y cargar tus partidas favoritas y la posibilidad de eliminar los movimientos erróneos.

En el menú principal aparecerán las siguientes opciones: 1.- play; 2.- setup; 3.- load.

Si en algún momento ves la imposibilidad de salir airoso de una jugada, podrás pedir ayuda al propio ordenador. Este juego de ajedrez es uno de los mejores existentes en el mercado actual.



DAIVA

Distribuidor: T & SOFT.
Formato: Disco.

DAIVA es un programa ambientado en el futuro. Su cualidad principal es la estrategia, donde además de recorrer 8 mundos diferentes, deberemos luchar al más puro estilo arcade contra millares de enemigos en una hostil ciudad.

Destaca la demostración que tiene al principio, en cuanto a gráficos y al movimiento de los mismos. DAIVA es un programa de los más completos existentes para MSX2.

FINAL COUNTDOWN

FINAL COUNT DOWN es un programa de reciente aparición en MSX-2. En esta ocasión nuestra misión consistirá en enfrentarnos a una banda de terroristas que impieran en Nueva York, a la vez el Pentágono, toma cartas en el asunto y encarga esta difícil misión a "EL INVENCIBLE", un porta-aviones que dispone de 10 aviones con los que debe destruir en sólo 6 horas al enemigo.

EQUIPO:

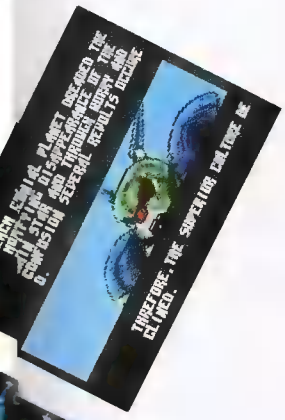
4 Tom Cats F14 Aviones de combate.
4 Phantoms F4 Aviones de reconocimiento.
2 Intruders AE6 Aviones de bombardeo.

Final Countdown (el final de la cuenta atrás) dispone de varias pantallas de información; cabe destacar lo bien cuidados que están los gráficos y escenarios por donde discurre la acción.

AYUDAS:

- No os conviene aproximaros a la isla en exceso.
- Las reservas de combustible de los aviones son limitadas.
- Los F14 y los AE6 alcanzan distintas velocidades.
- Las condiciones atmosféricas son importantes para la realización de los despegues y los aterrizajes.

Distribuidor: MCM software.
Formato: Disco



DEEP FOREST

Distribuidor: SERMA software. Formato: Cartucho.

XAIN, tal vez una casa desconocida entre los usuarios de ordenadores MSX, ha lanzado recientemente en el mercado Nipón varios programas en cartucho para MSX1 y MSX2. SERMA es la encargada de distribuir estos cartuchos en España.

DEEP FOREST (El Bosque Profundo) es uno de los cartuchos de la mencionada casa, en él encarnamos el personaje del forzudo que debe rescatar a la princesa de las garras del malo.

El programa en sí no está mal, aunque encontramos algunas pegas, una de las más importantes es que todo el texto está en japónes, para solucionarlo en el interior de la caja del cartucho, se encuentran las traducciones del mismo, lo que hace que estemos más pendientes de la hoja que del propio juego.

ARMAMENTO:

1.- Kvnieves (cuchillos): un anciano te dará uno al comienzo.

2.- LongKnieves (cuchillos largos): más poderosos.

3.- Swords (espadas): podrás luchar cuerpo a cuerpo.

4.- Sickles (hoces): largo alcance.

5.- The shot (disparo): bolas de hierro.

OBJETOS:

1.- Posición: permite recupérar poder.

2.- Botas: permite el salto.

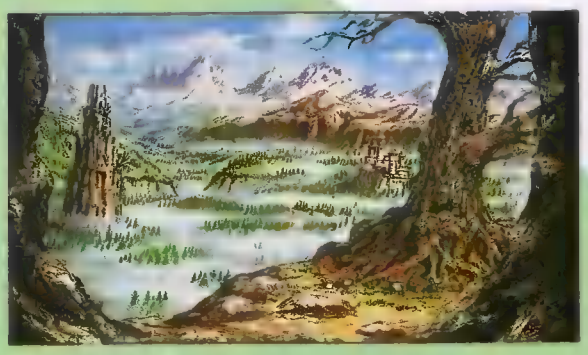
3.- Metal: permite gran resistencia.

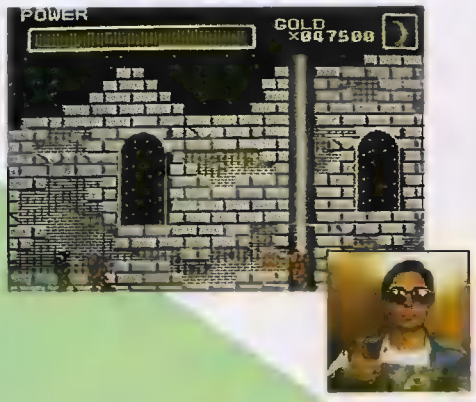
4.- Drogas: como es lógico la fuerza de ataque aumenta, pero la potencia disminuye gradualmente.

CONSEJO:

Habla con la princesa tantas veces como te sea posible; puede que te de algunas pistas.

A parte de algunas pegas existentes en este programa, diremos que tiene muchos escenarios y muy variados, existiendo sorpresas por doquier.





ECIAL MSX-2

FRANCISCO PAZ

BASTARD

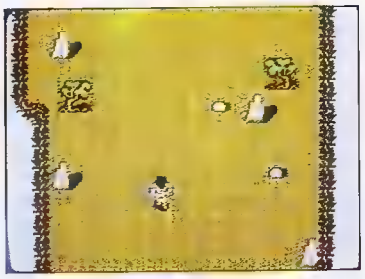
Distribuidor: SERMA software. Formato: Disco.

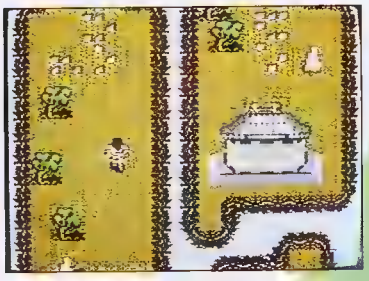
Tal vez BASTARD sea uno de esos pocos juegos que no necesitan comentario ya que en el mercado hay cientos parecidos. Como es lógico, destacaremos los gráficos, que aunque no son lo que desearíamos, no desmerecen en absoluto.

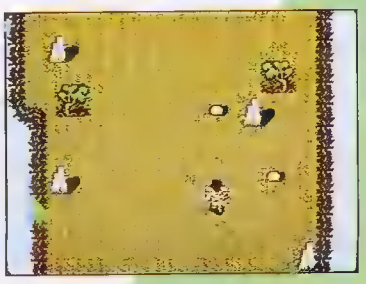
Para dar una idea más clara, diremos que se parece un poco al famoso juego Gauntlet, en él encarnaremos a un guerrero que deberá luchar contra miles de enemigos. Como punto y final, diremos que algunos sprites llevan multitud de colores lo que da un gran realismo al juego.

GARYUO KING:

Distribuidor: SERMA software. Formato: Cartucho.







Este megarom, dispone de 7 niveles que deberemos ir pasando según nuestra habilidad y forma física. Tu misión consistirá en lograr la paz en tu pueblo, pero para ello deberás matar al sumo rey de las fuerzas del mal, el Rey Dragón. Para ello dispones de varias ayudas adicionales:

1.- La espada: dispara contínuamente y permite saltar mayores distancias.

2.- Un abanico: detiene las acciones del enemigo.

3.- Interrogante: aumenta el poder.

4.- 1 up: aumenta en uno.

5.- Posición: recobrarás la potencia perdida.

6.- Interrogante: muestra cómo derrotar a los enemigos.

7.- Pergamino: podrás ver al jefe.

8.- Hechizo: al aparecer unos caracteres en grande aparecerá el dragón.

9.- Veneno: no necesita explicación.

GARYUO KING dispone de unos gráficos muy cuidados y un nivel adictivo muy grande, ya que es otro de la saga de Knighmare, programa que tuvo gran éxito entre todos los usuarios de ordenadores MSX. En definitiva un gran juego para los entusiastas de aventuras complicadas y difíciles de acabar.

SUPER TRITORN

Distribuidor: SERMA software. Formato: Cartucho.

Programa megarom muy parecido a los anteriores aunque muy a pesar nuestro, con gráficos de menor categoría. Tal vez uno de los mayores atractivos del mismo sea la gran adictividad durante todo el juego.

OBJETOS:

1.- Botellas: son las medicinas que le curarán tras haber atacado a un enemigo.

2.- Candil: podrás ver todo lo invisible.

3.- Cruz: esta cruz te guiará hasta el sótano secreto.

4.- Llave: podrás atravesar las barreras que antes no podías.

5.- Espada: aumenta la fuerza para atacar.

6.- Escudo: aumenta las defensas.

7.- Libro: puede disminuir la experiencia.

8.- Anillos: hay dos anillos que le permiten ver las bolas mágicas.

9.- Escudo 2: protege contra el dragón.

10.- Tritorn: es el arma más fuerte.

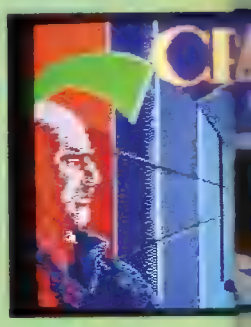
11.- Esmeralda: podrás ver que la puerta de la habitación lleva a la cámara real.

12.- Corona: es la alianza real que te llevará al triunfo.

Cabe destacar en este juego la posibilidad de grabar y cargar datos, para ello deberás utilizar las teclas "R" (1) y "Y" (2). Para detener el juego, pulsa la tecla "ESC".

CRAF

Distribui formátic Formato



1942

ELITE
Formato: Disco.

Poco podemos decir de 1942, ya que es un juego de sobra conocido por todos vosotros, tan sólo destacar la fiabilidad con que se ha hecho la conversión a pesar de que la música deja algo que desear.

1942 aparecerá en dos versiones a la vez, una para MSX1 y la otra para los de la segunda generación, en formato de Megarom.

FIREBIRD

Tal vez sea éste el mejor programa disponible para MSX2, aunque por el momento nadie lo distribuye en España. En él seremos un bravo guerrero que deberá avanzar por 6 mundos diferentes, para ello contaremos con multitud de armas que podremos utilizar a lo largo del juego.

FIREBIRD podriamos decir que es la segunda parte del ya conocido Knigh-Mare, tal vez la gran pega con que nos encontramos es la dificultad del programa, ya que debes tener una retentiva de memoria impresionante, sin embargo para que no os sea muy difícil, os podemos adelantar las claves para ser inmune a todos los enemigos y como no, la clave para terminar el juego y acceder directamente al final.

CLAVES:

-I LOVE HINOTORI: con ésto conseguimos ser inmunes a todo.

-TURBO: conseguimos mayor rapidez en todos los movimientos.

-L6EZB5TCGI6FEJL-25QK6N: (aunque parezca una bobada, con esta clave accederemos al final del juego directamente).

NOTA:

Para introducir estas claves deberemos hacer lo siguiente:

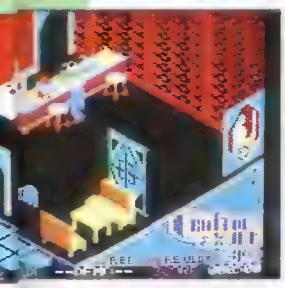
1.- Pulsar la tecla de función F1.
2.- Pulsar la tecla CLR HOME.
3.- Escribir las claves.
4.- Pulsar Enter.
5.- Esperar a la llegada del final.

Desde luego la calidad de la música del final es algo digno de oir, lástima que no os podamos hacer llegar desde estas páginas esa melodía.

FTOM & XUNK:

ulor: Ere Inc.
o Disco.

Pocos juegos existentes para MSX2 están desarrollados en tres dimensiones, en este caso deberemos discurrir por varias pantallas tridimensionales donde emcarnaremos el papel de un chico travieso que deberá arrasar con toda la casa. Los gráficos aunque no son ninguna maravilla, son muy detallistas ya que nos podemos encontrar desde una guapa señorita hasta un pequeño teléfono.



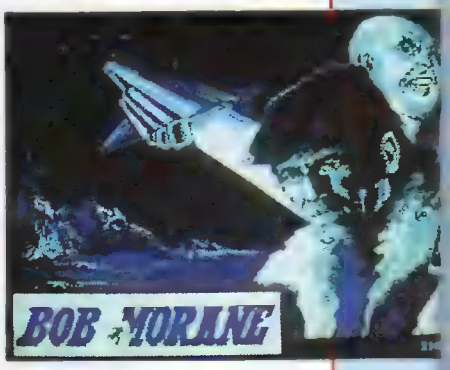
QUIZÁ, TODOS HEMOS TENIDO UNA EXISTENCIA ANTERIOR. ¿UNA VIDA HORRIBLE?

NO JUEGUES CON «FRIGHT MARE» ¡¡NO VOLVERÁS A DORMIR!!

CONTIENE
FOLLETO DE INSTRUCCIONES
EN EL INTERIOR

Frightmare

LA PANTALLA DEL AMSTRAD (I)



El basic del AMSTRAD es uno de los más completos en lo que se refiere al manejo de la pantalla.

Sin embargo en el manual apenas se hace referencia a la organización en sí de la misma.

Este es el problema ante el que se encuentran aquellos que quieren adentrarse en la programación en código máquina manejando sprites o, simplemente, que quieren conocer un poco mejor su ordenador.

En el siguiente artículo intentaremos aclarar un poco las ideas sobre todo esto. Espero que sirva, tanto al más profano como al más entendido en la materia.

Empecemos por una descripción general:
Como ya sabrás, existen tres modos de pantalla numerados del 0 al 2; en el modo 0 disponemos de 16 colores pero hay muy poca resolución; en el modo 1 los colores disponibles se reducen a 4 mientras que la resolución aumenta; y por último en el modo 2 sólo disponemos de 2 colores, pero la resolución es máxima. El por qué de todo ésto lo veremos un poco más adelante. Ahora aclararé, para quien no sepa, qué es ésto de la resolución.

Imagino que conocereis la orden PLOT X, Y. Este comando sitúa un puntito en unas coordenadas X, Y. Pues bien, estos puntitos son la mínima área de la pantalla que se puede controlar de manera individual, y están directamente relacionados con la resolución: cuanto más pequeños sean, mayor será la resolución, ya que en la pantalla entrarán más puntos y por tanto los gráficos que con ellos se construyan podrán tener más detalle.

Así, cuanta más resolución tenga una pantalla, mejores gráficos podremos disfrutar en la misma.

Pasemos a otro punto. Como podreis ver en el gráfico adjunto, la memoria del AMSTRAD (en el caso del 6128, el primer bloque de memoria) se divide en tres tercios.

La pantalla ocupa el tercer tercio completo, desde la dirección &C000 hasta la &FFFF. Sin embargo estas direcciones no son fijas, sino que la pantalla puede ubicarse en otras zonas de la memoria. En teoría, estas zonas podrán ser cualquier área de 16 Kbytes que comience en un múltiplo de &4000.

No obstante, en la práctica la elección queda reducida a los bloques 4000-7FFF ó C000-FFFF, ya que los otros bloques posibles se solapan con el espacio de trabajo y el área RST. Normalmente lo mejor es dejarla donde está.

Ahora que sabemos dónde se sitúa, veamos como se organiza. Teclea el siguiente programa:

```
10 FOR D = &C000 to &FFFF
20 POKE D,255
30 NEXT
```

Después de ejecutarlo, la pantalla irá llenándose de líneas amarillas, de arriba a abajo y de izquierda a derecha. Si te fijas bien verás cómo lo que sucede es que se llena la primera línea de la primera fila de caracteres, después la primera línea de la segunda fila de caracteres, y así sucesivamente hasta el carácter 25. Después empieza a llenarse la segunda línea de la primera fila de caracteres, la segunda línea de la primera fila de caracteres, etc, hasta que la pantalla se queda por completo amarilla.

De todo ésto podemos deducir dos cosas: la primera es que hay una relación directa entre los bytes que hay en la zona de memoria de pantalla y lo que aparece en la misma.

Y la segunda es que esta memoria de pantalla se distribuye en 8 bloques, cada uno de los cuales afecta a una línea determinada de los caracteres de la pantalla; esto es, el primer bloque afecta a la primera líneas, el segundo a la segunda, etc. Y como la zona de memoria ocupa en toral 16384 bytes, cada uno de estos bloques ocupará exactamente:

16384 bytes: 8 = 2048 bytes = 2 kbytes y por tanto, cada línea ocupa 80 bytes de la memoria.

En total tendremos 25 caracteres x 8 líneas por

carácter = 200 líneas de pantalla, sea cual sea el modo de la misma.

Explicaré brevemente, para quien no lo sepa, lo que es un byte. Matemáticamente es un número binario de 8 dígitos, sin embargo creo que se entenderá mejor, si decimos que es como una pequeña estantería con 8 estantes, numerados del 0 al 7, dentro de los cuales se puede meter o un 1 o un 0. Cada uno de estos estantes recibe el nombre de bit. Así, cada byte tendrá este forma:

7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	0	1	0	0	1	1

FIGURA 1

Esto tiene un valor en decimal, que se obtiene de la siguiente forma:

7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	0	1	0	0	1	1
2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0

FIGURA 2

Se multiplica lo que hay en cada casilla por 2 elevado al número de orden de esa casilla y se suma todo.

De esta forma, el ejemplo tendría el siguiente valor:

$$1 . 2^0 + 1 . 2^1 + 0 . 2^2 + 0 . 2^3 + 1 . 2^4 + 0 . 2^5 + 0 . 2^6 + 1 . 2^7 = 147$$

FIGURA 2.1

Afortunadamente tu Amstrad transforma automáticamente los números binarios en decimales al anteponerles el "prefijo" &X.

Visto esto, pasemos a ver la estructura de la pantalla en cada modo.

MODO 2

Empezamos por este modo ya que es el más simple.

Como antes dije, los tres modos tienen 200 líneas de pantalla; donde radica la diferencia es en el significado de los bytes de cada línea. En este modo a cada bit de un byte le corresponde un punto de la pantalla. Este punto tomará el color de la tinta si el bit está a 1, y el del fondo si está a 0.

Como cada carácter queda definido por 8 puntos, en el modo 2 caben 80 caracteres por línea. Supongamos que el carácter es el de la esquina superior izquierda. Las direcciones de memoria que definen cada una de las ocho filas del carácter serán las siguientes:

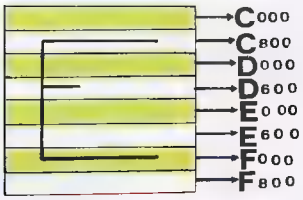


FIGURA 3

Nótese que si se sabe la diferencia de la fila superior, las direcciones de la demás filas se obtienen automáticamente sumándole progresivamente 2048 (que era lo que ocupaba cada uno de los 8 bloques que vimos antes).

MODO 1

Aquí el asunto se complica un poco. Como cada punto de la pantalla puede tener 4 colores distintos, necesitaremos más de un bit por cada punto. Esta cantidad es concretamente de 2 bits. De esta forma, necesitaremos 2 bytes por línea de carácter. Las correspondencias entre cada punto de la línea del carácter y los bits de los 2 bytes son las siguientes:

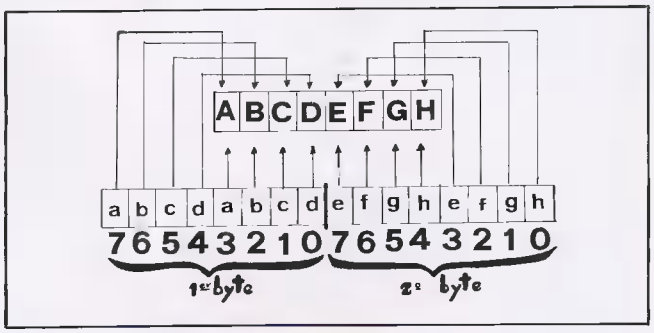


FIGURA 4

De esta forma, por ejemplo, para cambiar el punto "a" de la línea de carácter habrá que alterar los bits 7 y 3 del primer byte. El punto tendrá el color del tintero cuyo número sea el del valor decimal de los dos bits; ésto es:

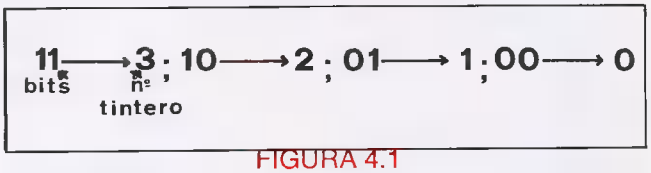


FIGURA 4.1

ya que para cada línea de carácter son necesarios 2 bytes, en este modo caben 80 bytes: 2 = 40 caracteres por línea.

Suponiendo el ejemplo que puse en el modo anterior, las direcciones de memoria serán:

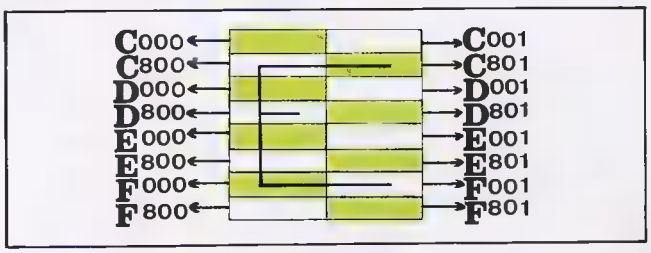


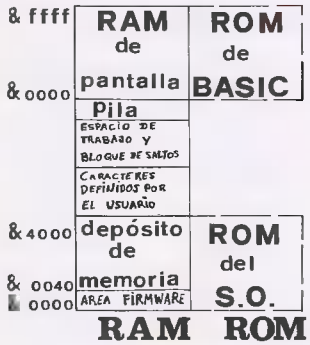
FIGURA 5

MODO 0

Ahora son necesarios 4 bytes para poder obtener los 16 colores posibles por punto. Es decir, necesitamos 4 bytes para cada fila de carácter. Esto nos dará un total de 80 bytes: 4 = 20 caracteres por línea de pantalla.

El primer punto de cada fila de carácter se define mediante los bits 1, 5, 3, 7 del primer byte; el segundo, mediante los bits 0, 4, 2, 6 y así sucesivamente.

Igual que en el modo de antes, el punto tomará el color del tintero cuyo número sea el valor decimal de los 4 bits anteriores.



mapa simplificado de memoria

FIGURA 6

Y con ésto se acaba la parte "teórica" del artículo. En la segunda parte daremos una serie de rutinas y llamadas a la ROM que os serán de mucha utilidad a la hora de hacer vuestros propios programas.

Hasta el mes que viene.

A. G. CHICO

ULTRA SOUND

UTILIDADES AMSTRAD

No, no es un juego sobre ultras, sino una utilidad para tu Amstrad CPC. Consiste en cuatro opciones bien diferenciadas, y relacionadas con la música y la digitalización.

ULTRA SOUND:

Es la estrella principal de la utilidad, la que da el nombre a ésta. Se encarga de digitalizar la música proveniente de un cassete, de tal forma que podremos ver en la pantalla la gráfica sonora del fragmento de música digitalizado; se puede retocar, borrar, mover y mezclar con otras, así como aumentar el volumen y su velocidad de audición, para luego poder grabarla en un fichero binario que podremos ejecutar desde cualquier programa que tengamos realizado por nosotros.

MAGIC SOUND:

El "sonido mágico", ¡quién no ha soñado alguna vez con que nuestro ordenador nos repondería, pero sonoramente y hablando como nosotros!

El ordenador, mediante frases que nosotros le metamos previamente escritas, y variando la velocidad y volumen de éstas, nos dará la frase hablada.

Quizá la única pega que podamos encontrar con esta opción, es que los alófonos del programa son ingleses, y habrá algunas palabras que no sean vocalizables correctamente, pero no podemos pedir todo.

SYNTHESOFT:

"Sintetizador de software", nos permitirá crear nuestras mejores sinfonías y conciertos, ya que tiene la posibilidad de cambiar el tono, volumen, octavas y demás cosas de un sintetizador. Pero eso sí, para manejarlo tendremos que dominar un poco la música instrumental.

SOUNDSOFT:

Con esta opción podremos crear, nuestra propia música, utilizando los parámetros del Amstrad, bien variando la envolvente de volumen, la de tono, modificando las gráficas de éstos, etc.

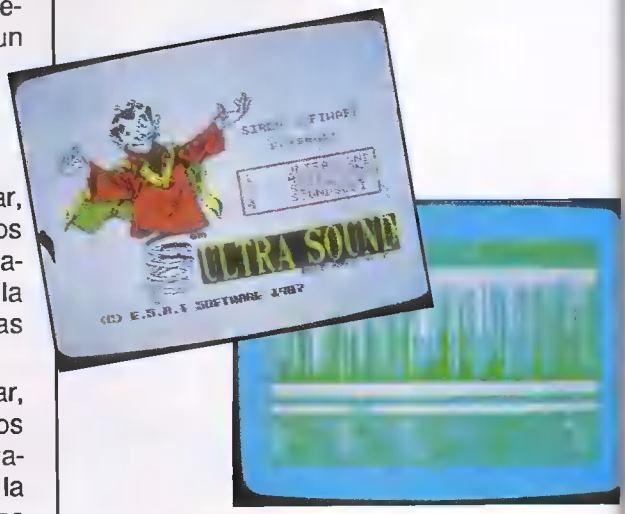
En esta opción podremos crear, nuestra propia música, utilizando los parámetros del Amstrad, bien variando la envolvente de volumen, la de tono, modificando las gráficas de éstos, etc.

En esta opción conviene saber música y además conocer un poco la forma de hacerla con el Amstrad.

En conjunto es una buena utilidad, con las dos primeras opciones de fácil manejo, la tercera de mediana, y la cuarta ya algo más elevada en dificultad, pero con el tiempo ya aprenderemos a sacarlas el máximo provecho.

Esta utilidad la podéis pedir a:

SIREN SOFTWARE
2-4 Oxford Road
MANCHESTER M1 5QE
Tel." 061 - 228-1831



ENRIQUE S. HILARA

ATARI VUELVE A NACER

Después del letargo que sufrió Atari hace algún tiempo, parece ser que en este momento despierta uno de los gigantes del software a nivel mundial, recordemos que Atari fue una de las primeras firmas en lanzar software para máquinas de calle.

En esta ocasión presenta dos ordenadores de gran potencia, el Atari 520 ST FM y el Atari ST 1040, dos máquinas que están dando mucho que hablar desde hace algunos mese.

El Atari está basado en el microprocesador MC6800 creado por la conocida empresa Motorla. El ST proporciona 512 colores distintos en tres modalidades de resolución gráfica, una pantalla de 80 columnas, una extensa memoria y una gran cantidad de periféricos que se le pueden acoplar, todo ello hace del ST uno de los ordenadores más interesantes del mercado actual.

El MC 6800 posee como arquitectura interna, 32 bits y como externa 16 bits con una frecuencia de reloj de 8 Mhz. Los modos de resolución del ST son tres; la primera tiene 640X400 pixel's en monocromo, la segunda 320X200 y con 16 colores y la tercera 640X200 con sólo cuatro colores, todos estos modos llevan una paleta de 512 colores.

CONEXIONES:

- Puerta Rs 232 Serie para Modem.
- Puerta Interfaz Paralelo para impresora.
- Puerta para disco duro (velocidad de transferencia DMA de 10 megabits por segundo).
- Puerta para disco flexible (incluye controlador).
- Puerta para TV.
- Puerta para monitor (RGB; monocromo, vídeo compuesto y audio).
- Puerta para cartucho rom (128 kb).

- Puertas para ratón/palanca de mandos.

SONIDO:

El YM 2149 de Yamaha es el encargado del puerto de salida paralelo y del generador de sonido, éste posee tres voces desde 30 Hz hasta valores por encima del registro audible.

Aparte de todas estas características, lo más interesante de este aparato es la posibilidad de emular a otros ordenadores, por ejemplo a un PC, tarea ya factible debido a varios programas que transforman el ATARI en un auténtico PC, como es lógico tienen sus problemas y uno de ellos es la lentitud a la hora de cargar programas.

En cuanto al software disponible, existe una gran cantidad de ellos, baste el ejemplo de España, las casas comerciales están convirtiendo sus éxitos en Atari, tal como MAD MIX GAME de Topo Soft y otras casas como Opera Soft, Dinamic, etc... debido a ello los usuarios de estos ordenadores se encuentran arropados, mientras otros de igual o mayor potencia en el mercado, se encuentran casi a dos velas y remitiéndose a piratas o al software extranjero.

Tal vez uno de los objetivos que han perseguido sus creadores, sea el convertir al Atari en algo más que un simple ordenador, y transformarlo en una máquina capaz de comunicarse a largas distancias con la salida MIdi que posee o bien con el Modem, para ello han lanzado recientemente un juego llamado Midi Maze que ya fue comentado el mes anterior, con él podremos jugar hasta 16 personas a la vez, todas vía telefónica conectándola a la salida Midi.

Francisco Javier Paz.

SYNTAX ERROR

ENGANCHATE A LA MOVIDA INFORMATICA

PARA RECIBIR CON SEGURIDAD Y PERIODICAMENTE ESTA REVISTA, REMITE RELLENANDO EL BOLETIN DE SUSCRIPCION ADJUNTO.
SIENDO UNA REVISTA ESPECIALIZADA, SIEMPRE PUEDES ENCONTRAR EN ELLA UNA INFORMACION, UNA IDEA O CONSEJO QUE TE AYUDARAN A DISFRUTAR AL MAXIMO DE TU ORDENADOR

DESEO SUSCRIBIRME A LOS 12 NUMEROS ANUALES DE SYNTAX ERROR POR SOLO 2.500 PTS., A PARTIR DEL N.º ☐

NOMBRE Y APELLIDOS .....
DOMICILIO .....
CODIGO POSTAL ..... CIUDAD ..... (.....)
FECHA ..... TELF. (.....) .....

EL IMPORTE LO HARE EFECTIVO:
☐ POR GIRO POSTAL N.º .....
☐ POR TALON NOMINATIVO ADJUNTO.
☐ CONTRA REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL 1.er EJEMPLAR, MAS GASTOS DE ENVIO.

A REMITIR A SYNTAX ERROR. C/ ROSARIO PINO, 6 - 11.º C - 28020 MADRID

TRIBUNA ABIERTA

COMMOD

```
10 REM COMMODORE 64
20 REM Cargador GARFIELD
30 REM SYNTAX ERROR
40 REM Por ANTONIO 64
50 FORI=52992! TO 53064!:READ DA:POKE I,DA
60 NEXT I:POKE 816,0:POKE 817,207:LOAD
70 DATA 32,165,244,162,84,160,150,142,182
80 DATA 3,140,179,3,96,160,44,185,28,207
90 DATA 153,167,2,136,16,247,76,167,2
100 DATA 162,180,160,2,142,30,9,140,31,9
110 DATA 76,224,149,162,193,160,2,142,139
120 DATA 8,140,140,8,76,40,8,169,44,162
130 DATA 16,141,26,99,141,45,99,142,6,150
140 DATA 76,0,95,70,86,67
```

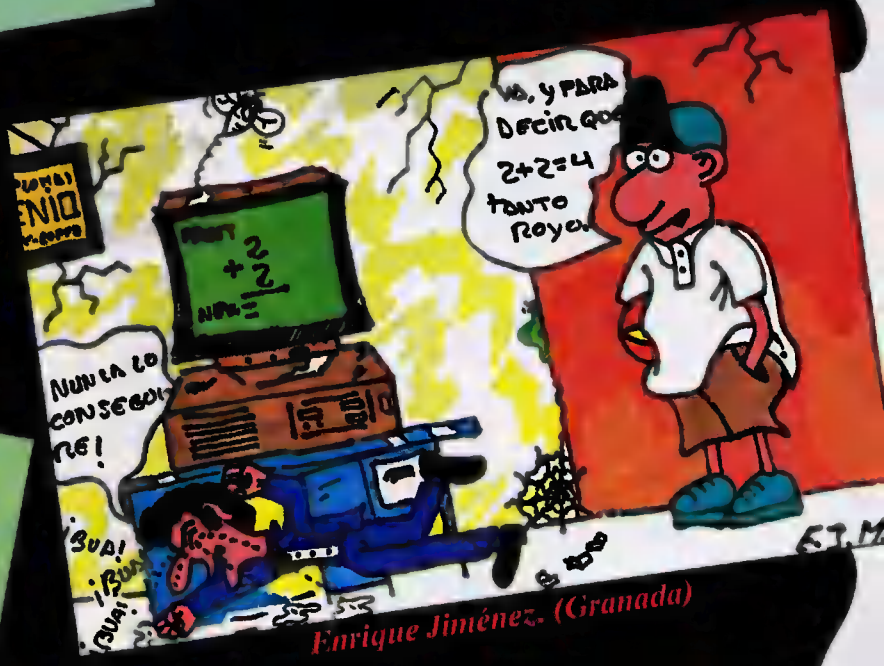
MSX

```
10 REM  CARGADOR ALE-HOP
20 REM
30 REM
40 REM
50 REM          POR
60 REM   FRANCISCO J.  PAZ.
70 REM
80 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
90 FOR I=56000! TO 56015!:READ A:POKE I,A:NEXT
100 BLOAD"cas:",R
110 BLOAD"cas:",R
120 DATA 201,201,201,4
130 DATA 109,212,0
140 DATA 92,217,9
150 DATA 95,217,9
160 DATA 98,217,9
170 END:STOP
180 REM
```

MSX

```
10 REM CARGADOR TEMPTATIONS
20 REM          POR
30 REM
40 REM
50 REM    FRANCISCO J. PAZ
60 REM
70 REM
80 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
90 FOR I=56000! TO 56009!:READ A:POKE I,A:NEXT
100 BLOAD"cas:",R
110 BLOAD"cas:",R
120 DATA 201,201,201,2
130 DATA 30,143,255
140 DATA 204,132,0
```

Javier Murillo. (Málaga)



Enrique Jiménez. (Granada)

CARGADORES

```
1 REM CARGADOR PARA VIKINGS DISCO
2 REM POR ENRIQUE S. HILARA PARA
3 REM        SYNTAX ERROR
4 REM
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,15:INK
2,13:INK 3,24
20 LOAD"picture
25 LOCATE 1,19:LOCATE 1,21:PRINT TAB(39)
:PRINT TAB(39)
30 OPENOUT "2"
40 LOCATE 6,20:INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ",A$
50 IF A$="N" OR A$="n" THEN 60 ELSE 90
60 LOCATE 1,19:PRINT TAB(39):LOCATE 1,20
:PRINT TAB(39):LOCATE 1,21:PRINT TAB(39)
:LOCATE 5,20:INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-2
55)      :",B
70 GOSUB 110:IF B=0 OR B>255 THEN B=5
75 POKE &9EEF+&354,B:CALL &A500
80 END
90 GOSUB 110:POKE &9A05+&354,0:CALL &A50
0
100 END
110
120 FOR i=&A500 TO &A500+13
130 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
140 DATA 21,00,05,11,ac,01,01,a8,9f,ed,b
0,c3,00,80
150 MEMORY &500-1
160 LOAD"data",&500
170 RETURN
```

AMSTRAD

```
1 REM CARGADOR PARA VIKINGS CINTA ORIGIN
AL
2 REM
3 REM      PARA AMSTRAD SERIE CPC
4 REM      REALIZADO POR  ENRIQUE S. HILARA
5 ¦TAPE:REM usuarios 464 omitir esta lin
ea
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,15:INK
2,13:INK 3,24
20 MODE 1:LOCATE 3,12:PRINT "INTRODUCIR
CINTA Y PULSAR UNA TECLA"
30 CALL &BB18
50 FOR a=&BF00 TO &BF00+47:READ x:POKE a
,x:NEXT
60 FOR I=&BF2F TO &BF2F+10:READ A$:POKE
I,VAL("&"+A$):NEXT
70 DATA 0,0,243,1,232,254,237,73,58,0,0,
254,243,40,243,1,232,254,237,73,58,0,0,
5,161,188,210,0,0,33,192,17,0,64,62,33,20
205,161,188,
42,206,190,175,203,255,103,233
80 DATA 3E,35,32,05,9A,3E,05,32,EF,9E,E9
90 LOCATE 1,19:PRINT TAB(39):LOCATE 1,20
:PRINT TAB(39):LOCATE 1,21:PRINT TAB(39)
100 LOCATE 6,20:INPUT "QUIERES VIDAS INF
INITAS (S/N) ",A$
110 IF A$="N" OR A$="n" THEN 120 ELSE 16
0
120 LOCATE 1,19:PRINT TAB(39):LOCATE 1,2
0:PRINT TAB(39):LOCATE 1,21:PRINT TAB(39
):LOCATE 5,20:INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-
255)      :",B
130 IF B=0 OR B>255 THEN B=5
140 POKE &BF35,B:CALL &BF00
150 END
160 POKE &BF30,0:CALL &BF00
170 END
```

SPECTRUM

```
1 REM VIDAS PARA OSO YOGUI DISCO Y CINTA
2 REM PUESTAS POR ENRIQUE S. HILARA PARA
3 REM        SYNTAX   ERROR
4 REM
5 ¦TAPE:USUARIO DE 464 OMITIR ESTA LINEA
20 MODE 1
30 MEMORY &3000:LOAD"!YOGI.BIN",&3100
40 FOR n=&BF00 TO &BF0D:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
50 MODE 1
60 LOCATE 9,12:PEN 3:PRINT "VIDAS INFINI
TAS (S/N)";:PEN 2:INPUT " ",A$:PEN 1
70 IF A$="S" OR a$="s" THEN 80 ELSE 100
80 POKE &3125,&3E:POKE &3126,0:POKE &312
7,&32:POKE &3128,&F7:POKE &3129,&82:POKE
 &312A,&2B:CALL &BF00
90 END
100 LOCATE 9,12:PEN 3:PRINT "NUMERO DE V
IDAS  (S/N)";:PEN 2:INPUT " ",A$:PEN 1
110 IF A$="N" OR a$="n" THEN CALL &BF00
ELSE 130
120 END
130 LOCATE 9,12:PEN 3:PRINT "NUMERO DE V
IDAS (0-255)";:PEN 2:INPUT " ",A:PEN 1
140 IF A>255 THEN A=5
150 POKE &3125,&3E:POKE &3126,(A*1.5):PO
KE &3127,&32:POKE &3128,&DB:POKE &3129,&
70:POKE &312A,&2B:CALL &BF00
160 DATA 21,0,31,11,0,1,1,98,22,ed,b0,c3
,0,1
```

AMSTRAD

SPECTRUM

```
1 REM POR LUIS JORGE GARCIA
SINTAX ERROR
MARBLE MADNESS

2 BORDER 0: INK 0: PAPER 0: P
OKE 23624,0: CLEAR 26999
■ PRINT #1;TAB 6;"PON LA CINT
A ORIGINAL": MERGE "": LOAD ""SC
REEN$
4 POKE 23607,128: INK 8: PAPE
■ 8: BRIGHT 8: FLASH 8: OVER 1
5 LOAD ""CODE : POKE 23607,60
: OVER 0: POKE 59727,24: RANDOMI
ZE USR 59000
6 SAVE "CARMARBLE" LINE ■
```

SPECTRUM

```
10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
SINTAX ERROR
RYGAR
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 24999: PRINT #1;TAB 6;"PON
LA CINTA ORIGINAL"
30 POKE 5+PEEK 23631+256*PEEK
23632,111: LOAD ""CODE : LOAD ""
CODE
40 POKE 50616,0: REM vidas inf
initas
50 POKE 40255,0: REM tiempo in
finito
60 CLS : RANDOMIZE USR 23296
70 SAVE "CARRYGAR" LINE 0
```

SPECTRUM

```
10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
SINTAX ERROR
GRYZOR
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 25000: PRINT #1;TAB 6;"PON
LA CINTA ORIGINAL"
30 LOAD ""CODE : LOAD ""SCREEN
$ : POKE 65047,201: RANDOMIZE US
R 65024
40 POKE 34919,0: REM vidas inf
initas
50 RANDOMIZE USR 32768
60 SAVE "CARGRIZOR" LINE 0
```

SPECTRUM

```
1 REM POR LUIS JORGE GARCIA
SINTAX ERROR
STAR PILOT
2 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LS : PRINT #1;TAB 6;"PON LA CINT
A ORIGINAL": MERGE "": LOAD ""CO
DE 23300
3 FOR n=23326 TO 23335: READ
a: POKE n,a: NEXT n
4 DATA 175,50,98,172,49,191,9
3,195,153,156
5 RANDOMIZE USR 23300
6 SAVE "CARSTAR" LINE 0
```

MSX

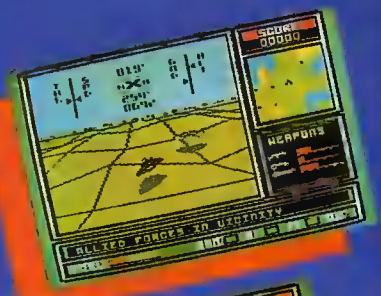
```
10 REM
20 REM CARGADOR MOLECULE MAN
30 REM
40 REM
50 BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:"
60 POKE38379!,0
70 POKE 38384!,0
80 DEFUSR=34200!
90 A=USR(0)
```

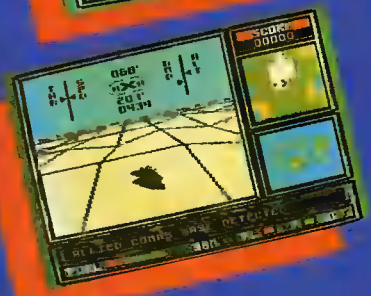
MSX

```
10 REM**********************
20 REM CARGADOR MANIC MINER*
30 REM                     *
40 REM          POR        *
50 REM                     *
60 REM     SANTIAGO MONTES *
70 REM**********************
80 REM
90 BLOAD"CAS:"
100 FORI=46080! TO 59904! STEP 768
110 FORT=I TO I+31*8:POKE T,0:NEXT T,I
120 FORI=49120! TO 49152!:POKE I,0:NEXT
130 DEF USR=39165!:D=USR(0)
140 REM**********************
150 REM     REVISADO POR    *
160 REM                     *
170 REM  FRANCISCO J. PAZ. *
180 REM**********************
```

ATF

ADVANCED TACTICAL FIGHTER





ROBOCOP

BRITAIN'S NO. 1 DRIVER

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 – 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 – 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10

ZAFIRO

MICHAEL JACKSON,

CON "EFECTOS DE DESAPARICION", STRIPTEASE Y EL MOONWALK DE "BILLIE JEAN"

POR JOAQUIN LUQUI

Hablar de un show de Michael Jackson es, por supuesto, algo más, mucho más que lo estrictamente musical.

En todos los sentidos.

Porque con Michael Jackson siempre llega el escándalo. Y desde luego, la polémica.

El show, en el fondo, resume la paradójica personalidad de MJ. Porque si en su autobiografía no dice nada de su actividad sexual (ni de un bando ni de otro) en su show hace contínuos alardes de llevar la mano a sus honorables partes en gesto que sus fans agradecen con un grito de entusiasmo colectivo.

A él, espíritu infantil, Peter Pan sempiterno, le encanta lo mágico. Así que, como hicieron hace diez años Earth Wind and Fire, hace un efecto de aparición y desaparición diseñado por Roy and Siefrfired, habituales en las Vegas. Ellos lo hacen con elefantes, ahora no con la serpiente o el mono de Michael, sino con el propio Jacko, como le llaman sus íntimos.

Y hay también efectos de striptease, tipo cabaret, por aquello de las sombras chinescas.

Espectacular escenario de 28 metros de profundida, 63 metros de largo, 450 personas empleadas de las cuales 120 son del propio equipo del artista que, además de llevar consigo a su monito y serpiente, incluso en suites de hoteles, ¡oh dioses!, también ha exigido algo que no tiene nada que ver con exigencias de otros divos: siempre cerca quiere tener una mesa de ping pong, juegos de vídeo y un baby foot.

Además, de sus "cuidadores de imagen", un médico, un masajista, manicuro-pedicuro, sastre, dos secretarias, coofer, un mayordomo, un contable, especialista de garganta y también de vitaminas ya que, aunque parezca insólito, Michael no es fuerte, tiene una constitución déibl.

Claro que por eso mismo resulta más meritorio su alarde de bailarín, sobretodo ese moonwalk que en "Billie Jean" alcanza sus cotas más altas, merecidamente.

Porque eso no lo puede negar nadie: "Billie Jean" es una admirable obra maestra, personalmente, una de las 5 mejores canciones americanas de esta década, algo insólito para la edad en que la compuso, entonces 24 años, y más admirable aun por la escasez de vida sexual de un artista obsesionado, como Howard Hughes, por el no contacto, para así mantener el no contagio. Esto le ha llevado a estremos delirantes, como usar bufanda protectora en las calles de una Roma primaveral o lo de la cámara de oxígeno. O sus contínuas operaciones faciales, o comprar los restos del hombre elefante.

Junto a eso, también ha hecho obras benéficas y aunque muchos negros no toleran sus ramalazos físicos de parecer más blanco cada vez, otros le admiran y recibió el título de Doctor Honoris Causa de la United Negro College Fund.

Para Navidad, el estreno de su película "Moonwalker" donde hace de extaterrestre, cosa lógica pues ET es la película que más veces ha visto y lo de su pasión por los animales le viene también por el cine: ha visto muchísimas veces todas las películas de Disney.

Su vídeo: "Michael Jackson, la leyenda continua" ha batido, de entrada, las ventas de "Thriller" como tal vídeo de creación. Cuenta, además de cómo grabó "Bad", los mejores momentos desde que empezó, intercalando opiniones de Jane Fonda, Katherine Hepburn, Quincy Jones y otros amigos de Michael.

Personalmente, le he visto cuatro veces y aunque la última en Roma no mostró evolución, sí debo decir que vale la pena si no le has visto nunca. En el escenario tiene algo tan especial, curioso, exótico, paradójico, como su propia personalidad.

En agosto, gira por España: 5 Marbella, 7 Madrid, 9 Barcelona.

GRAN EXITO DEL VIDEO "LA LEYENDA CONTINUA" Y EN DICIEMBRE SU PELICULA DONDE HACE DE EXTRATERRESTRE

BRUCE SPRINGSTEEN: CUATRO HORAS DE ROCK VITALISTA

UN LARGO CAMINO HASTA SU TRIUNFO DEFINITIVO

Aquel 18 de noviembre de 1975 le vimos por ver pirmera en el Hammersmith de Londres y ya entonces estaba claro: era el futuro del rock.

Pero no entró en España. Debía pasar algún momento, algún año más. Le volvimos a ver en Los Angeles en 1978. "Bad lands", todo el LP "The river" era una joya, como aquel "Born to run" de la revelación.

En abril de 1981, vino a actuar a Barcelona... y no llenó. Tampoco había llegado su momento en España.

En agosto del 84 le vimos en New Jersey en una gira que competía con la de Jacksons. Volvimos a sentir la magia rockera cascabelera de Bruce Sprigsteen en directo. Luego, la peregrinación masiva a Montpellier. Y ya el éxito final, largamente merecido antes.

"Born in the USA" sigue siendo su álbum más vendido, fuera y dentro. Más tranquilo, el "Tunnel of love" que da título a su gira en que por fin viene a Madrid y a Barcelona en estos 2 y 4 de agosto.

Un show tal cual, sin aditamentos. Bruce y su banda, la E. Street Band, sin efectos especiales. Pero la música, es suficiente. Enérgica, vitalista, tremenda, rock en su más pura esencia, sentida por Bruce desde que a los 13 años compró su primera guitarra eléctrica y quiso emular a su ídolo, Elvis Presley.

Cerca de 4 horas, seguro, durará su show, con todos sus éxitos y nos encanta que él mismo presenta su especial versión de "Born to run" como su canción favorita de las suyas. Totalmente de acuerdo.

En fin, si quieres sumergirte en el gran rock de hoy, Springsteen sabe lo que hace y te hará sentir el genuino sabor y sonido americano.

2 y 4 de agosto, en Barcelona y Madrid

PINK FLOYD, EL MAYOR ESPECTACULO DE UN GRUPO DE ROCK

El año pasado, en USA, Pink Floyd fueron los artistas que más espectadores por concierto, de promedio lograron, por encima de muchos otros superstars.

Este año su hazaña se ha repetido en Europa. En Barcelona actuaron el 20 y en Madrid el 22. Y la hazaña ha seguido, desmostrando que Pink Floyd sigue siendo el gran grupo de rock sinfónico, por encima, efectivamente, de otros grandes del género.

Un show que ya habíamos visto en Versalles, en el marco incomparable del patio de armas entre los palacios, con dos shows donde abarrotaron con 170.000 espectadores de muchas edades, reflejo fiel de que Pink Floyd, ahora, gustan

más que antes y a públicos más diversos. Unos, los que les descubrimos desde sus primeros singles (See Emily Play y Arnold Layne) y su primer LP "Piper at the gates of dawn" en aquel histórico 1967, seis meses después del "Sgto. Pepper" de los Beatles.

Otros, descubrieron a Pink Floyd en aquel 73 con "La cara oculta de la luna" o en el 75 con "Wish you were here". En la presentación live de ambos LP's, pudimos ya ver a Pink Floyd en plenitud de facultades utilizando como nadie los vídeos para ahondar más en los simbolismos de sus logros musicales. Llegó a un punto culminante en el álbum doble y gira de "The wall" como puente de los setenta y los ochenta. Luego, "The final cut" que fue una decepción. Problemas, desaparición, deserción de Roger Waters y los tres restantes, con invitados especiales, decidieron volver en el 87 con el álbum "Momentary lapsus of reason" y una gira americana que ahora en Europa ha confirmado otra contundente realidad: siguen siendo grandes, gloriosos y en directo, ningún otro grupo hace un show tan apabullante.

Sonido cuadrafónico, rayos laser, una pantalla circular de 8 metros de diámetro, 5 módulos luminosos, 500 empleados, 12 médicos, 12 ambulancias, helicóptero, en fin, una parafernalia excepcional que no oculta la música, gran baza, al fin y en fin, de todo el gran circo del rock floydiano.

21 años después, siguen más vivos que nunca. Y su debut en directo en España ha sido tan super super como era de esperar y desear.

SONIDO CUADRAFONICO, LASER, PANTALLA CIRCULAR GIGANTE, Y LA MAGIA DE UNA MUSICA QUE UNE A VARIAS GENERACIONES

DUNCAN DHU, MULTIPLATINO CON SUS DOS ULTIMOS LP's

Duncan Dhu es uno de los grupos que más arrollan en directo en su actual gira por España.

En la América hispana son cada vez más populares.

Su último LP "El grito del tiempo" va camino del triple platino y el anterior "Canciones" ha sobrepasado el doble platino.

Y quieren también triunfar en Inglaterra.

No está mal el panorama y el presente de un gurpo que hace 3 años, por ejemplo, eran casi unos desconocidos para la mayoría.

LLEGAR O NO LLEGAR

A finales del 86 cuando editásteis "Canciones", ¿pensábais que ibais a llegar tan lejos?.

- No, no. La verdad es que cuando se editó el disco pensamos que podríamos llegar como máximo al disco de oro, pero nunca pensabamos llegar a donde se llegó.

No es posible de momento hablar con los tres porque acaban de llegar y naturalmente tienen que comer, sin embargo Mikel se enrolla y se lo hace bien durante unos cinco minutos.

¿Qué supuso obtener el premio de El Gran Musical al gurpo del 87?

- Pues eso fue también muy agradable porque no sólo era un reconocimiento del sector crítico. Aparte de llegar al gran público, la prensa especializada entre comillas también nos votaba y eso fue un puntazo.

¿Creéis que hacels una música para niños bien?

- No, hacemos música para todo el mundo.

Mikel ha sido muy lacónico en su respuesta. Quizá su estilo no sólo sea para un público juvenil. Lo cierto es que a sus conciertos acude un público que bien pudiera parecerse al que frecuenta los patios de un Instituo aúnque no sólo.

El año 1985 fue para ellos la revelación pero en el 86 llega su consagración. Su rock'n roll de pandereta y guitarra acústica ha inundado nuestro país. Es una música lineal y su estilo está bastante definido y no sujeto a demasiadas variaciones.

¿Nunca os habeis planteado el ampliar el grupo?

- No, por ahora llevamos dos músicos en directo pero la banda somos tres personas nada más.

¿En qué otros grupos te inspiras a la hora de componer tus canciones?

- La verdad es que me gustan muchos grupos. Me gusta Elvis, los Beatles, Gabinete Galigari, Los Ronaldos... mucha gente.

250.000 copias de vuestro último LP "El grito del tiempo"...

- Pues... que te voy a decir, que estamos muy contentos.

¿Pensais seguir con la misma compañía discográfica?

- Si, grabamos con Accidentales y por ahora no hay proyecto de cambiar.

BUSCAR Y BUSCAR

Por ahora, pues, son agradecidos.

- Creemos que es una virtud rara pero necesaria.

Y lo de Inglaterra.

- ¿Por qué vamos a pensar que el único camino para los españoles es el mercado de habla hispana? Tu mismo te acuerdas de cuando los Bravos pegaron en el mundo de habla inglesa con "Black is Black".

Y ellos lo van a intentar

- Para empezar tenemos un punto a favor: la compañía que edita allí los discos de Jesús and Mary Chain confía en nosotros, son ellos los que nos han pedido que grabemos en inglés y eso es lo que estamos preparando, sin prisa, sin pausa, entre actuación y actuación.

Es su meta más deseada ahora.

- El nuevo álbum tardará. El actual tiene cuerda para rato.

Sensatos, y cada vez más firmes en su cumbre. Duncan Dhu de Donosti para toda España, y con ramificaciones en la América hispana... y la mirada y el sonido puesto en Inglaterra.

POR: **JOAQUIN LUQUI**

TODO EL MUNDO CANTA...

LISTA OBTENIDA DE *"LOS 40 PRINCIPALES"* DE LA CADENA SER:

TEMA	*AUTOR*	*CASA DISCOGRAFICA*
1º- SUITE NUPCIAL	*GABINETE CALIGARI*	EMI
2º- GIMME HOPE JO'ANNA	*EDDY GRANT*	HISPAVOX
3º- MY LOVE	*JULIO IGLESIAS & STEVIE WONDER*	CBS
4º- EVERYTHING'S COMING UP ROSES	*BLACK*	POLYGRAM
5º- HEART	*PET SHOP BOYS*	EMI
6º- ¡CHAS! Y APAREZCO A TU LADO	*ALEX & CHRISTINA*	WEA
7º- VIDEO KILLED THE RADIO STAR	*MA - RITTER*	HORUS
8º- MEDITERRANEO	*LOS REBELDES*	EPIC
9º- LA CHICA QUE YO QUIERO	*LA DECADA PRODIGIOSA*	HISPAVOX
10º- ALPHABET ST.	*PRINCE*	WEA

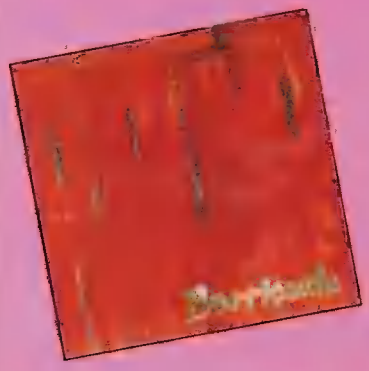
LUIS PASTOR
"AGUAS ABRIL"
(POLIGRAM)

LUIS PASTOR uno de los más altos exponentes de la música marginal española de los años 70, tras su prolongado silencio, vuelve a soprendernos con su nuevo LP "AGUAS ABRIL", toda una obra impregnada de sensualidad, ternura y amor, todo ello alimentado por una libertad que siempre subyace en sus trabajos. Es esta ocasión, LUIS PASTOR se desnuda tema a tema, elaborando una definición de quién hay dentro del artista y de su historia anterior, la cual le acompaña y le da profesionalmente, una firmeza y una gran solidez.

Todos los temas estan impregnados de su propio mundo, su origen, su solidaridad, dando forma a una ATMOSFERA CALIENTE, que caracteriza el conjunto de este álbum y que configura a un artista de magnífica calidad, que toca la vida jugando con esas locas ganas de amar que le definen.

SINIESTRO TOTAL
"ME GUSTA COMO ANDAS"
(DRO)

Han pasado ya unos cuantos años desde que en 1982 este grupo sorprendiera con "CUANDO SE COME AQUI". Desde entonces su trabajo se ha ido consolidando, siempre en una línea satírica y bien cargada de morbo, pero que sin ninguna duda seguirá arrasando en esta su sexta producción, con temas como "CUANDO RUGE LA MARABUNTA", "PUEBLOS DEL MUNDO EXTINGUIOS", "ME GUSTA COMO ANDAS" o "DETENTE PREDICADOR", con muy buena música y totalmente cargadas de agresividad y dinamismo. Por supuesto no hay que olvidar el R&B que incluyen en "ME GUSTA COMO ANDAS" y "ALEGRAME EL DIA", este último también disponible en su primer single, quizás por ser uno de los temas más polémicos. En definitiva te aconsejamos que conectes tu tocata y escuches, no te defraudarán.



BARRICADA
"ROJO"
(POLIGRAM)

Es el quinto disco de BARRICADA, se llama ROJO, y destaca en la portada, un toro, símbolo del poder y muerte de la gente joven que llena el principal tema que abre este LP.

Como siempre tenemos que alucinar con este grupo, nuevos rumbos, nuevos temas, es imposible aburrirse. En su discografía nunca se repiten, de hecho hay un definitivo cambio en su manera de sonar, buscando mayor claridad, frescura y más fuerza en sus instrumentos. BARRICADA nos lo demuestran con las canciones que presenta ahora, como ¿QUIEN ES? o LA NOCHE DEL CARNAVAL, donde nos hablan de la muerte callejera, y la masacre, o TIEMPOS QUE ARDEN con un contexto musical muy especial para hablar de los ghetos y los marginados por el cáncer rosa.

Tenemos en la cara B un tema concreto sobre Agustín Rueda: EL ULTIMO VAGON, historia de un anarquista muerto a palos en Carabanchel Por último, también tenemos algo de vicio insinuante en ANIMAL CALIENTE, sobre un soporte cálido y suave a nivel rítmico, una segunda guitarra va haciendo etapas llegando a un climax típicamente urbano, que nos recuerda a los maestros de este género en España, LEÑO, ALARMA y RAMONCIN.

PRIMEROS Y PRINCIPALES.

EN FM

Primeros y principales. Como siempre.
En forma. Como nunca. Cada día, más de
3.000.000 de oyentes.

L A S E R E N F O R M A

RICARDO PEREZ ASOCIADOS

STATUS QUO

"A'INT COMPLAINING"

(POLIGRAM)

Una intensa carrera musical de Pop y Rock cubre la vida del que fuera SCORPIONS allá por el año 1962 y que trás un árduo y trabajado camino, se ha convertido en uno de los grupos de primera fila en la discografía actual.
Pues bien, de nuevo le tenemos en las páginas de actualidad con su útimo LP "A'INT COMPLAINING" nombre que coge precisamente de la canción así titulada y que ya es éxtio desde su aparición como single este mismo año y recogida por supuesto en este álbum, junto con otros magníficos temas, como "WHO GETS THE LOVE", una de las canciones más fuertes de este L.P.
Todo esto irá acompañado de una gran gira de conciertos por el continente europeo y claro está R. Unido, como es habitual en ellos, pues en sus 26 años de trabajo, en los estudios siempre han apoyado fuertemente sus álbunes con apretadas giras europeas.

UN PINGÜINO EN MI ASCENSOR

"EL BALNEARIO"

(DRO)

EL PINGÜINO nos presenta su segundo plástico, no muy bien acogido por las críticas de los rigurosos académicos del Rock; sin embargo no nos cabe ninguna duda de que EL BALNEARIO será uno de los discos más vendidos este verano, ante todo por lo desenfadado de sus letras, como la de ATRAPADOS EN EL ASCENSOR o EL ARZOBISPO MAKARIOS y lo pegadizo de su música.
EL PINGÜINO realiza en este BALNEARIO una crítica con matices humorísticos muy personales de algunos temas candentes de la sociedad que nos rodea, temas como LA PERESTROIKA, C.A.M.P, o el propio BALNEARIO, son secuencias de la más rabiosa actualidad que EL PINGÜINO nos expone desde una perspectiva tragicómica verdaderamente genial.
Lo cierto es que encantará a ese movido grupo de jóvenes que pululan entre los estudios y el Rock.

Después de volar incansablemente durante 8 años (1980) y haber grabado siete álbunes, sale con clamoroso éxito, el último elepé de Barón Rojo, un grupo que ha llenado el heavy español desde siempre y que sigue en la brecha impasible y poderoso ante todo lo que se cuece alrededro.
Y lo mejor de todo, unas letras expresivas, humanas y con un cierto aguijón crítico que muerde a la presa de la manera más inocente.
Han aumentado notablemente los teclados en sus composiciones musicales y además se han incluido dos nuevos instrumentos en el tema "Celtas Cortos", el banjo y el violín chino que se unirán a la batería para que nuestros oidos se deleiten con una vaquera serenata.
De los temas que más nos han gustado, en particular destaca TRAVESIA URBANA, por lo bien

BARON ROJO

"NO VA MAS"

(ZAFIRO)

que nos describen Madrid y por ese realismo tan fuerte. CELTAS CORTOS, por su lacerante crítica y por tener toda la razón, (aunque el fumar no sea bueno). EL GALDIADOR y DAMI KAZE por su super marcha.
Otro acierto de los barones, octavo elepé, octavo éxito y "larga vida al Rock and Roll".

THE SMITHEREENS

"GREEN THOUGHTS"

(DRO)

Una buena sorpresa para celebrar el octavo aniversario de este grupo. Su nuevo álbum, de la mano del mismo productor, Don Dixon, recoge temas como "IF THE SUN DOESN'T SHINE" o "DEEP BLACK", suaves y melódicas y otros como "HOUSE WE USED TO LIVED IN" con mucha más fuerza y energía que forman un nuevo LP muy completo, marcando una continuación en la trayectoria de este conjunto que en línea ascendente va afianzando sus éxitos, cosa que ya consiguió con su anterior trabajo "ESPECIALLY FOR YOU".

Habla, dibuja, hace animación, educa.
Es un ordenador de oficina en casa.
Es un estudio de video.
Es un salón de juegos en estéreo.

Es el Commodore Amiga 500

El nuevo COMMODORE AMIGA 500 es más de lo que nunca se ha esperado de un ordenador doméstico. Su diseño es sorprendente y deslumbra con sus 4096 colores y sonido estéreo, para desplegar toda la creatividad, para permitir trabajos que nunca antes se habían soñado en un ordenador personal, porque no eran realmente posibles.

Como el sintetizador de voz, que facilita hablar con el ordenador; o la animación en 3-D que permite poner sus ideas en movimiento, incluso a los principiantes. Es un completo ordenador de oficina en casa, con poderosos programas de Base de Datos, Tratamiento de Textos, Hojas Electrónicas, Contabilidad y otros Programas de gestión.

El COMMODORE AMIGA 500 trabaja en multitarea rodando varios programas al mismo tiempo. **¡¡¡Y puede trabajar como un PC compatible, con programas standard de PC!!!**

Conectándolo a un video el AMIGA 500 se convierte en un centro de producción de video doméstico. Dibuja gráficos sobre imágenes. Crea títulos en 3-D y produce animaciones.

Y para diversión, se dispone del increíble mundo de los juegos de AMIGA. Sus gráficos son de tanta calidad que los usan fabricantes de juegos en las máquinas de monedas.

Si ve una demostración de AMIGA Ud. mismo dirá que sólo con AMIGA es posible hacerlo. Vea trabajar este sensacional ordenador personal en un Distribuidor de COMMODORE.

☐ Estoy interesado en recibir más información del AMIGA.

Nombre .....

Dirección .....

Teléfono .....

Población .....

COMMODORE, S.A.
Príncipe de Vergara, 109 - 28002 Madrid
Valencia, 49/51 - 08015 Barcelona

AMSTRAD

¿Cómo puedo conseguir una cinta de código máquina para cargarla en mi ordenador CPC644? ¿Qué hay que hacer para que los dibujos que se hacen en BASIC salgan más deprisa?

Oscar Martínez.
Leganés (MADRID)

Una cinta de código máquina no es difícil de encontrar en cualquier distribuidor. Sólo tendrás que preguntar por el programa DEVPAC, que incluye un desensamblador y un ensamblador, que son el GEN y el MONS.

Los dibujos hechos en BASIC, sólo podrán salir más rápidos de dos formas: o bien que los hagas en código máquina o que, una vez que estén ya terminados, los salves en forma de pantalla y así luego sólo tendrás que cargarlos, como si fueran una pantalla y será más rápido.

Tengo un Amstrad 6128, pero no demasiada experiencia en esto de la informática y por eso quisiera que, de forma sencilla, me explicáseis cómo se meten los pokes que vienen en las revistas.

Luis Tavira (MADRID)

Los pokes para el Amstrad son un poco complicados de meter. Además hay tres maneras:

- Suponiendo que el cargador está en BASIC, sólo habrá que listarlo y buscar la palabra CALL y delante de ella meter el poke que aparezca en la revista, siempre que sea de ese juego y de esa versión.

- La manera más usual es que el cargador esté en código máquina, con lo cual será verdaderamente difícil meter el poke aquí. Para eso aparecen los cargadores, programas que están realizados en BASIC y que llevan ya los pokes incluídos y que tú sólo tendrás que teclearlos y cargarlos antes que el juego. Después, cargas el juego y cuando éste termina, ya tendrás los pokes colocados.

- La tercera manera es la más cómoda, pero también la más cara. Es comprarse el aparato Transtape, que tiene una opción para introducir pokes. Primero se cargará el juego, después sólo habrá que accionar el aparato e introducirle el poke.

Tengo un CPC 464 y quisiera saber cómo me podría hacer con un buen copión de cinta a cinta o de disco a cinta.

Martín García (SALAMANCA)

Los buenos copiones de cinta a cinta están realizados en código máquina. Aunque te recuerdo que estos copiones sólo copiarán en programas desprotegidos. Esto es válido tanto para los de cinta a cinta, como los de disco a cinta. Para este último existe un programa llamado ODDIOR que funciona muy bien, pero recuerda: sólo para los desprotegidos.

SPECTRUM

Por favor, quisiera saber si para hacer algún programa en código máquina hay que poner alguna cosa especial. Si es así, dígamelo.

También desearía saber cómo se subraya en el ZX Spectrum.

José Ignacio Sarasola.
Tafalla (NAVARRA)

Antes de realizar cualquier programa en código máquina, le aconsejamos que compre un ensamblador y desensamblador. Estos dos programas los podrán encontrar en cualquier establecimiento especializado de informática.

La única forma de poder subrayar con el Spectrum, es crear un juego de caracteres subrayados. De otro modo es imposible realizarlo.

Hasta ahora, en los juegos publicados en las revistas sólo hay un héroe, o sea, sólo puedo mover un sprite a mi antojo en la pantalla. Desearía que me indicasen una rutina que me permitiese elegir el «sprite» a mover. Por ejemplo, con un juego de ajedrez tengo varios tipos de fichas, ¿cómo he de decirle al ordenador que quiero mover la «dama» y no el caballo?

Carlos Salas (BARCELONA)

En cuanto a proporcionarte una rutina en concreto, te diremos que existen miles de formas para hacerla y cada una de ellas se ajusta a una determinada necesidad, que en realidad siempre acaban funcionando igual, pero unas son más rápidas que otras.

Si te refieres en concreto a mover una serie de fichas, como por ejemplo las del ajedrez, te diremos que existe una forma muy cómoda, pero que precisa una serie de conocimientos por parte del usuario. Consiste en mover sobre cada una de las fichas un Sprite solo. Este Sprite, a la vez que se mueve, va variando sus coordenadas: X tendrá cada vez un valor mayor o menor según sea el caso. Lo que debes hacer es comparar los valores; por ejemplo, si tienes un peón en una posición determinada, tengamos X = 50 e Y = 150, entonces mediante un If vas comparando el valor. Si ese valor equivale al que está determinado por ti dentro del programa, entonces el valor situado en el PUT SPRITE cambia de 1 a 5 por ejemplo.

Si este método te parece demasiado complicado, tendrás que utilizar varias definiciones, cada una de ellas deberá llevar su valor correspondiente lo que equivale a una lentitud increíble.

CHIP SHOP

PC

¡¡ATENCION!! Se quiere formar un nuevo Club de usuarios IBM PC y compatibles para compartir programas, ideas, trucos y lo que a vosotros se os ocurra. Para más información escribid a: AP. 500, C.P. 20600 EIBAR (Guipúzcoa). Prometemos contestar a todos en la máxima brevedad posible.

VENDO y compro programas para IBM PC y Compatibles. MANDAD lista o llamar de 13:00 a 15:00 y de las 18:30 a 23:30. Responderé a todas las cartas. Telf (987) 414053. Jorge Louzao Penalva C/ AVDA. de VALDES 40 4ºB 24400 PONFERRADA (LEON).

Me gustaría cambiar programas de todo tipo para PC's. Especialmente de Arquitectura, Gestión y Juegos.
Vendo impresora serie, compatible EPSON de 100 cps. Interesados escribir a:
Javier Requejo Panizo.
Cardenal Cisneros 37, Entpta.
49004, Zamora.
Teléf. (988) 529630.

AMSTRAD

CAMBIO toda clase de juegos y utilidades para CPC 6128, sólo en disco; entre los más importantes destacan: Discology, la Abadía del Crimen, Combat School, Cyrus II. Escribid a Antonio Jesús Gamito González C/Gilena Nº 5. 41560 Estepa. (SEVILLA). MANDAD LISTA.

Cambio y compro todo tipo de programas comerciales tanto en cinta como en disco. Interesados escribid a José Manuel Pombo Maestú. C/Teo, nº 25, Bajo. 15704 Santiago (LA CORUÑA).

Cambio o vendo juegos para AMSTRAD CPC 6128, en disco. Poseo las últimas novedades. También cambio utilidades.
En juegos tengo Abadía del Crimen, Thundercats, Amaurote, Phantom, Club, Fifth Quadrant, Buggy Boy, etc... Y en utilidades tengo Discology, DR. Graph, DR Draw, Multiplan, DBASE II, etc...
Interesados llamad al teléfono 14-32-32. Preguntad por José Manuel Quilez Niembro.
Jose Manuel Quilez Miembro.
C/ Soria Nº 2 1B.
33210 GIJON.
(ASTURIAS).

Cambio-vendo programas para CPC 6128 (Sólo en disco). Tengo últimas novedades. Llámame al Telf. (93) 240 01 69, por las noches. Juan: soy muy legal. (Sólo por zona Hospitalet y Barcelona).

Vendo programas en cinta o disco, a 100 pts. los de cinta y a 200 pts los de disco. Entre otros tengo Paper Boy, Ole toro, 1942, Slap Fight, Cosa Nostra, Dinamic Disk Pack, Mitpack 6, Fernando Martin, Dragon's Lair II, 3D Fight, DiscoloGY, The Art Studio, The Music System, Raid, Prohibition, Gauntlet, Livingstone Supongo, El Cid, Ikari Warriors, Ghost Globins, Exploding Fist, Match Day, Match Point, MLM 3D, CAD-3D, West Bank, etc, hasta un total de 170 programas.
Pablo Herrero Redondo.
Avda. Burgos 8, 16ºB Ciudad Badia.
08210 BARCELONA.

Vendo el siguiente lote de juegos originales y en cinta (CPC 464): California Games, Tank, Combat School, Dustin, Ghost Hunters, Death Wish 3, Rygar, Enduro Racer, Kinetik y Mario Bros al precio de 5.000 ptas. También cambio juegos en cinta.
Interesados escribid a:
Jose Carlos Rodriguez.
C/Gaviota, Nº 12, 3ºC
-18014 (GRANADA) o llamad al teléfono (958) 203683 y preguntad por Jose Carlos.

MSX

Compro copiones en buen estado; me interesan los copiones de BLOAD "CAS:", R, RUN "CAS:" y LOAD "CAS:", R. mandad información a:
José Fco. Montilla Orgiles.
Avda. Chapi Nº 54 4º 4ª.
ELDA (ALICANTE).

También vendo cargadores de vidas infinitas, tengo entre otros (FLASH GORDON, ARKANOID, BMX SIMILATOR, DESPERADO, STAR DUST, PIN BALL etc.).
a 50 pts cargador.
Escribeme y te mandaré la lista con éstos y muchos más ¡DATE PRISA Y ESCRIBE!.

Intercambio, vendo juegos para MSX1 y MSX2 en disco de 3,5" y en cinta. Tengo todos los del mercado. Ultimas novedades nacionales e internacionales. Si queréis poneos en contacto con nosotros escribid a:
CLUB MICROVOL
C/ BUSTOS Nº 3
06400 DON BENITO (BADAJOZ)
O bien llamad al:
(924) 80 07 87 ó (924) 80 26 37.

SPECTRUM

Si deseas últimas novedades inglesas en disco y todo tipo de utilidades y juegos educativos para Spectrum Plus 3 llama al teléfono (96) 367 53 94 de VALENCIA o bien escribe a Plus 3 C/Maestro Valls, 1-19 46022 VALENCIA.

Vendo/cambio juegos y utilidades en formato disco para Spectrum + 3. Llamad al teléfono (96) 367 53 94 de VALENCIA y preguntar por Paqui.

"Vendo impresora Seikosha GP-50 (apenas usada) por 10.000 ptas. También interface con altavoz incorporado y joystick programable (3 disparadores) por sólo 5.000 ptas.
Llamar al (93) 255-13-92. BARCELONA. Rafael Mompel.".

LA BIBLIOTECA

PC

MS DOS. A TODA POTENCIA.

Van Wolverton.
Anaya Multimedia.
Madrid 1988. 353 PAG.

Orientado a los usuarios ya iniciados en informática, pretende sacar el máximo provecho y creatividad del microordenador.

A través de las páginas, se enseña a:

- Diseñar sus propias pantallas.

- Crear, examinar o modificar cualquier fichero, independientemente de su contenido. También podrá modificar programas...

Asímismo se presenta gran número de programas y ficheros batch útiles para las más diversas tareas; junto con unos apéndices que contienen gran cantidad de datos útiles, agrupados de forma lógica.

GLOSARIO DE MICROELECTRONICA Y MICROINFORMATICA.

Anaya Multimedia
Col. Micromanuales
1988. 156 PAG.

Este pequeño manual pretende aclarar a los usuarios de equipos electrónicos e informáticos, la terminología habitualmente empleada en este campo, ya que el origen anglosajón de la tecnología, ha derivado en la invasión lingüística que suele confundir a los iniciados.

Por esta causa, Anaya presenta la terminología de este glosario, en inglés y español, incluyendo un vocabulario básico bilingüe.

SPECTRUM

TU PRIMER LIBRO DEL ZX SPECTRUM.

R. Tennison.
J. DE Whirst.
Anaya Multimedia
Madrid 1985. 95 PAG.

Con una presentación que prima el aspecto gráfico, el libro introduce al niño en el mundo del Spectrum, a través de las explicaciones de cinco personajes expertos que van a ayudar a entender y manejar el ordenador. A través de las explicaciones de estos personajes, se enseña el funcionamiento de los tipos de teclas, el cálculo de las respuestas, la introducción de elementos en la memoria, así como la realización de los primeros programas.

Destaca los ejemplos que muestran cómo hacer dibujos en la pantalla, cómo colorearlos e incluso componer música.

MSX

MSX. GUIA DEL USUARIO.

P. Hoffman.
McGraw-Hill.
1986. 290 PAG.

Pretende enseñar al usuario, la utilización de su ordenador, cómo programarlo en MSX-BASIC y, si tiene una unidad de disco, cómo emplear el sistema MSX-DOS.

Su contenido es utilizable tanto para iniciados como para los que aún desconocen al MSX.

Es de destacar las numerosas tablas de referencias rápidas, con todas las órdenes del MSX-BASIC y del MSX-DOS, así como una tabla de los caracteres que puede visualizar el ordenador. Se incluye también un examen de los aspectos técnicos del sistema estándar MSX.

COMMODORE

JUEGOS PARA EL COMMODORE 64.

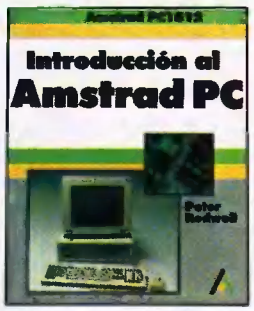
O. Bishop.
Gustavo Gili.
Barcelona 1985. 160 PAG.

El autor presenta veintiún juegos de gran calidad, acompañados de sus correspondientes instrucciones, que muestran cómo se juega, la forma en que el programa trabaja, se explica con detalle, a la vez que se dan algunos consejos para conseguir tácticas para ganar. También se ofrecen algunas indicaciones acerca de cómo introducir variaciones en los juegos.

AMSTRAD

INTRODUCCION AL AMSTRAD PC

P. Rodwell.
Anaya Multimedia.
Madrid 1986. 247 PAG.



Con este libro podrás conocer todas las capacidades del Amstrad PC 1512.

A lo largo de las páginas se ofrece información sobre:

- Uso del GEM, trabajo con archivos y carpetas, GEM Desktop.

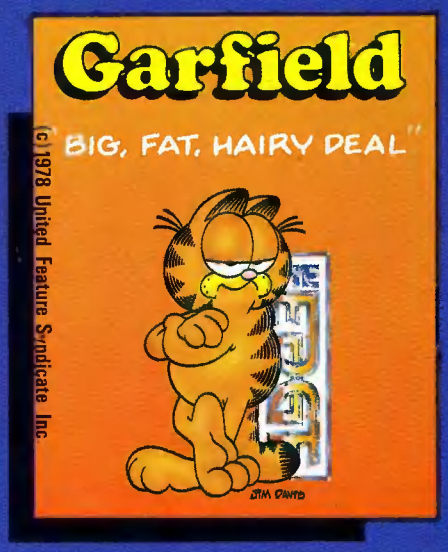
- Instalación de aplicaciones.

- Introducción al diseño gráfico con GEM Draw: Uso y aplicaciones.

Y otros muchos temas más.

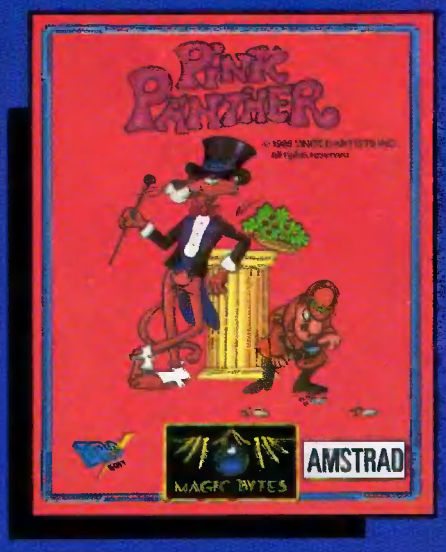
¿A que no te lo esperabas?

Commodore, Spectrum, Amstrad 875 pts.
Disco Amstrad 1750 pts.
Atari S.T. Amiga 3900 pts.



C 64
SPECTRUM
AMSTRAD
DISCO AMSTRAD

C 64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

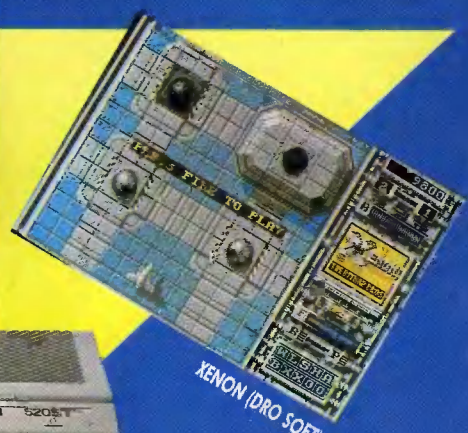


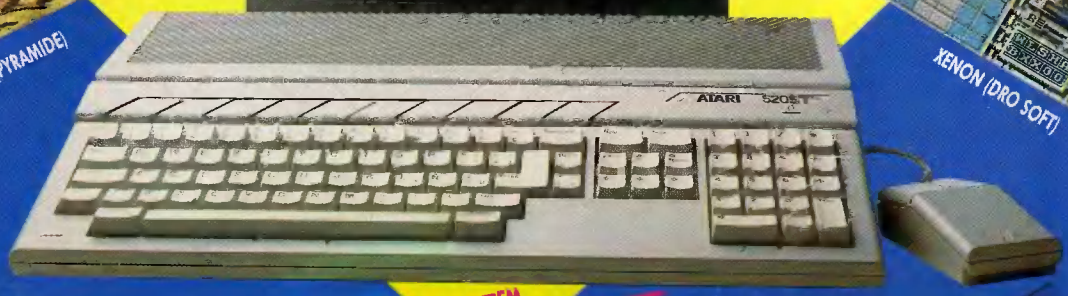
C 64
SPECTRUM
AMSTRAD
DISCO AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

DRO SOFT Fco. Remiro, 5 - 7 - 28028 Madrid - Tels. (91) 246 38 02 / 411 31 77 / 411 28 11

ATARI DA MUCHO JUEGO

BARBARIAN (PYRAMIDE)


XENON (DRO SOFT)



ATARI 520 ST^FM
69.900 PTAS.+ IVA

CHESSMASTER 2000 (DRO SOFT)

Si prefieres jugar a lo grande, ATARI, DRO SOFT Y PYRAMIDE te hacen disfrutar a cuerpo de rey las ventajas de la acción a 16 bits. Múltiples mundos, retos y aventuras en los que lo excepcional es normal, ahora al alcance de tus manos.

ATARI pone a tu disposición el ordenador más versátil del mercado, el ATARI 520 ST^FM, que ofrece tecnología punta a un precio de excepción.

DRO SOFT Y PYRAMIDE son empresas de software que toman la calidad en serio y confían en ATARI. Porque saben que sólo un ordenador excepcional puede inspirar los mejores video-juegos. No te prives. Te lo mereces.

TERRORPODS (PYRAMIDE)

ST KARATE (PYRAMIDE)

TEST DRIVE (DRO SOFT)

DRO SOFT, S.A. Francisco Remiro, 5-7 • 28028 Madrid

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid
Viladomat, 114 Entresuelo 1, 1.ª. 08015 Barcelona
Avda. Tres Cruces, 43 puerta 31. 46018 Valencia

PYRAMIDE. Cartagena, 80 - 1.º C • 28028 Madrid

NUMERO UNO COMUNICACION